REVISTA DE PLAYSTATION 1

PlayManía

¡Regalo! 2 GUÍAS



MGS V Ground Zeroes

Infamous Second Son

¿ES YA EL MOMENTO DE PS4?

Repasamos el presente y el futuro de PS3 y PS4

¡REGRESO A LA TIERRA MEDIA!

Primer análisis de LEGO El Hobbit

Watch Dogs MGS V: The Phantom Pain DriveClub The Elder Scrolls Online Assassin's Creed Unity Uncharted...

10 juegos polémicos

que jugaremos (o no) este año

PS4 Y LA REALIDAD VIRTUAL

Project Morpheus y sus primeros juegos



DE TU CONSOLA A LA GRAN PANTALLA

Need for Speed The Last of Us Resident Evil Ratchet & Clank Assassin's Creed ...

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Una fría primavera

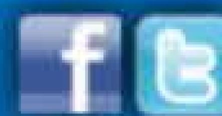
Estamos viviendo un principio de año frío, muy frío. A la escasez de lanzamientos, más o menos frecuente por estas fechas, se suma la sequía de anuncios de juegos rompedores de cara a primavera. Es como si las compañías de videojuegos se estuvieran tomando un respiro después de haber alimentado el lanzamiento de las consolas de nueva generación este otoño.

Es un año delicado, con un equilibrio difícil de mantener. Por un lado, las consolas de la generación pasada son las que cuentan con mayor número de usuarios y por lo tanto con mayor número de posibles compradores. Por otro, hay que alimentar a las consolas de nueva generación para que crezcan y aglutien a su alrededor un mercado por lo menos igual de grande que el de las anteriores. Mientras los desarrolladores quieren hacer cosas nuevas para las nuevas consolas, los distribuidores quieren vender muchas unidades y eso sólo puede ser con las antiguas... La solución suele ser hacer juegos multiplataforma, para una y para otra, una solución que al final no satisface a nadie...

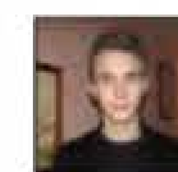
La situación se hace rara también para los jugadores y las dudas se disparan. ¿Sigo con mi consola de siempre, aunque no haya nada prometedor en el horizonte o me cambio a la nueva con la esperanza de que pronto haya mucho y bueno donde elegir? Nadie puede contestar a esa pregunta por vosotros, es una decisión de lo más personal, pero para ayudaros a tomarla, os hemos preparado un reportaje donde os señalamos las virtudes y defectos de las dos consolas, los juegos de nueva hornada disponibles para las dos y los juegos que nos aguardan para este año, para una y otra. Cada uno puede extraer sus propias conclusiones. Y no os perdáis el reportaje de los juegos más polémicos, porque seguro que ahí encontráis también alguna clave para interpretar este año tan singular que vamos a sufrir/disfrutar. Pensadlo un poquito, porque la cosa se pone interesante.

Por cierto, por mucho bombo que se le dé a la nueva generación, y por mucho que pensemos en los grandes desarrollos que llegarán en un futuro, ahora mismo (perdonad el juego de palabras fácil) lo que más juego da es PlayStation Store. Cada vez se ponen a la venta más juegos descargables, que, con sus limitaciones técnicas, se esfuerzan en demostrar que los gráficos no lo son todo y que una buena jugabilidad puede hacer maravillas. No deja de ser curioso que en el momento en el que las consolas llegan a lo más alto en cuanto capacidades técnicas, sean los pequeños desarrollos, hechos con más talento que medios, los que pongan la diversión y además, a un precio asequible y normalmente con cross-buy (ya sabéis, lo compras para una PlayStation y lo tienes para dos o tres). Visitar con regularidad PS Store puede ser uno de los ejercicios más sanos y gratificantes que podremos hacer en los próximos meses, hayamos saltado o no a la nueva generación. Y es que, por lo menos hasta después del E3, si queremos disfrutar de juegos que nos sorprendan, PlayStation Store parece ser sin duda nuestra mejor opción.

Lo que nos habéis dicho...



Tarifa gamer



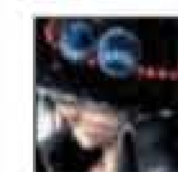
Flavius Stan
Entre que los juegos no bajan de precio y la nueva tarifa de la luz jugaremos como Ellie en *Left Behind* con la imaginación y el mando...

Con una edad



Antonio Rubio Ato
Adoro la sección "Retro" de la revista. Es imposible leerla sin recordar con cierta nostalgia aquellos juegos que nos marcaron hace ya unos añitos.

Amenazantes :-)



@Sanjace34
Ya me puede tocar algo en el concurso ¿¿eh?? ;D Jajajaj ¡Felicidades por esos 15 años informándonos como nadie!

Abuelo marchoso



@ChRedfield89
Ver todas las portadas de @revisplaymania desde la primera y reconocerlas todas y cada una: me siento abuelo xD

Aduladores



Julián Sánchez
¿Como puede ser que una revista no oficial tenga tanto éxito? Me pregunté... ¡Cuando os empecé a leer se me despejaron todas las dudas!

Coleccionistas



@KioscoHermes
Creía que los había tirado... ¡¡¡¡Pero no!!!!



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... A pasar revista a lo que nos espera después del E3 y, entre elucubración y elucubración...



Hemos jugado a *LEGO The Hobbit* a contrarreloj. Así de contenta posa Sonia con su press kit del juego. Fan de LEGO y de ESDLA...



Dani se fue a charlar a Brian Flemming, co-fundador de Sucker Punch. Podéis leer la entrevista en www.hobbyconsolas.com



Dani se pasó por un evento conmemorativo de Pac-Man, que va a vivir una tercera juventud en 2014, para echarse unas partiditas con las recreativas originales de los 80.

SUMARIO #186

Play mania

REPORTAJE







» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 10 DE ABRIL AL 15 DE MAYO

No es un mes muy boyante en cuanto a lanzamientos, aunque siempre podemos entretenernos en Retro Madrid, enfrascarnos en épicas aventuras o adelantarnos al Mundial.

11 DE ABRIL JUEVES
» LEGO El Hobbit • PS3/PS4/PSVita

14 DE ABRIL VIERNES
» Final Fantasy XIV A Realm Reborn • PS4

16 DE ABRIL MIÉRCOLES
» Copa Mundial FIFA Brasil 2014 • PS3

18 DE ABRIL VIERNES
» Short Peace Ranko Tsukigime's Longest Day • PS3

25 DE ABRIL VIERNES
» Jojo's Bizarre Adventure: All-Star Battle • PS3

26 DE ABRIL SÁBADO
» Retro Madrid • Feria de videojuegos retro

30 DE ABRIL MIÉRCOLES
» Child of Light • PS3 (PSN)

2 DE MAYO VIERNES
» The amazing Spider-Man 2 • PS4/PS3



Copa Mundial FIFA Brasil 2014

Aún quedan unos meses para la gran cita balompédica de Brasil, pero nosotros ya podemos hacer a España bicampeona este mismo abril.

www.easports.com/es/2014-fifa-world-cup

Reportaje en página 23



Retro Madrid

El festival más nostálgico del panorama vuelve un año más para deleitarnos.

www.retromadrid.org

Actualidad en página 8



Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

La epopeya multijugador masiva online de Square-Enix da el salto a PS4 con un apartado gráfico a la altura de la nueva máquina de Sony y cientos de horas de juego y "grindeo".

www.finalfantasyxiv.com



LEGO El Hobbit

Las dos primeras películas de la trilogía de "El Hobbit" ya tienen juego.

www.thehobbit.lego.com/es-es/

Novedad en página 44

Project Morpheus es la apuesta de Sony por la Realidad virtual. Funciona con PS4 y en colaboración con la cámara PlayStation promete hacernos sentir emociones fuertes, muy fuertes.





El prototipo de Morpheus tienes 2 pantallas LCD de unas 5" y con una resolución de 1920x1080 RGB que emitirá imágenes a una resolución de 960x1080. Los juegos correrán a 60 fps.

PROJECT MORPEHUS | PS4 | SONY | VISOR DE REALIDAD VIRTUAL | SIN CONFIRMAR

PlayStation 4 se apunta a la realidad virtual

CON LA PRESENTACIÓN DE **PROJECT MORPHEUS** SONY PROMETE LLEVARNOS UN PASO MÁS ALLÁ EN LA NUEVA GENERACIÓN.

En la pasada GDC (Game Developers Conference) celebrada en San Francisco a finales de marzo, Shuhei Yoshida, presidente de SCE, presentó Project Morpheus, un sistema de Realidad Virtual (RV) que promete inmersión total en los juegos. El prototipo de Morpheus presenta dos pantallas de 5 pulgadas con una resolución de 1080 p, un campo de visión de 90 grados, rotación total de 360 grados y audio 3D. Gracias al acelerómetro y giroscopio incorporados y al seguimiento de la PlayStation Camera, nuestros movimientos se transmitirán al juego de manera que cuando giremos la cabeza podamos ver todo lo que nos rodea, al tiempo que oiremos los sonidos por la zona en la que se produzcan. Además, la cámara PlayStation también se encargará de seguir la luz del Dual Shock 4 o de PS Move para tener en cuenta no sólo las pulsaciones que hagamos con los botones tradicionales, sino también cómo movemos estos periféricos. Es decir, podremos apuntar a los enemigos moviendo el mando y disparar pulsando un botón, mientras rápidamente desviamos la mirada hacia otro objetivo. Un punto a favor de Project Morpheus ya que garantiza que podamos jugar como lo hacemos ahora mismo, sin más complicaciones, sólo que en una "pantalla" que será todo nuestro campo visual. Durante la GDC hubo disponibles varias demos con las que se pudo poner en práctica toda esta teoría. Así, en *The Deep*, el jugador se encuentra sumergido en una jaula antiburones con una pequeña pistola en la mano. Moviendo el mando la pistola se movía y girando la cabeza se podía mirar alrededor. En *The Castle*, PlayStation Move se convertía en distintas armas medievales. Y *EVE Valkyrie*, un simulador de combate espacial, mostraba un control más tradicional al permitirnos manejar nuestra nave con el stick izquierdo y disparar con R2 y L2...
La verdad es que las posibilidades de este espectacular periférico nos han llamado y mucho la atención y pueden suponer el salto hacia la nueva generación que realmente estábamos esperando. Eso sí, la cosa va para largo ya que Sony ha confirmado que este prototipo será el kit de desarrollo que faciliten a los desarrolladores, pero que no esperan que Morpheus (o como finalmente se llame) esté a la venta en 2014. Lo tendremos vigilado de cerca para ver cómo evoluciona y qué márgenes de precio se manejan. Y es que el precio puede ser una de claves del éxito o fracaso de una tecnología tan espectacular como esta.



■ Una buena lista desarrolladores ha mostrado su apoyo al dispositivo de realidad virtual para PS4.



■ En la GDC Shuhei Yoshida presentó Project Morpheus. En la conferencia se explicaron algunas de sus características, pero lo mejor vino después, cuando los asistentes pudieron probar el dispositivo en vivo y en directo.









■ Las luces del visor ayudarán a la cámara PlayStation a localizarnos en el espacio. Todo el interior está alcolchado y el diseño distribuye el peso por toda la cabeza. La ruleta posterior permite un perfecto ajuste.



■ La unidad de proceso unirá el visor y PS4 y se encargará de crear una imagen 2D del juego, para que se pueda ver en una tele y que otro jugador participe manejando un Dual Shock si el juego lo permite.

LAS DEMOS



The Castle

Esta demo estaba preparada para jugar se con PlayStation Move que, como sabéis, es el único periférico de PS3 compatible con PS4. En lo poquito que hemos visto, los mandos Move se convertían en espadas que el jugador puede mover para atacar. Si estamos desarmados, veremos nuestras manos, que podremos abrir o cerrar para coger objetos.



EVE Valkyrie

Este simulador de vuelo propone trepidantes combates espaciales con un control muy tradicional: el stick para movernos y los gatillos para disparar. Eso sí, podremos girar la cabeza para ver a los enemigos que se nos aproximan desde los laterales y anticipar nuestro siguiente movimiento y hasta echarle un vistazo a nuestro cuerpo, sentado en la cabina.



The Deep

Estamos sumergidos en el océano, dentro de una jaula antitiburones. La luz de la linterna de nuestro casco crea extrañas figuras en el agua mientras giramos buscando al invitado: un gran tiburón blanco que no tarda en aparecer y atacar. La angustia está servida.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

PLAYSTATION 4 SIGUE ARRASANDO

Según datos de Insiderp ya se han vendido siete millones de PS4 a nivel mundial. Un éxito rotundo que le coloca con mucha ventaja sobre Xbox One, su competidora más directa.

LLEGAN NUEVOS RECOPILATORIOS

BadLand Games nos ofrece dos nuevos recopilatorios: *Darksiders Collection* y *Red Faction Collection.* Cada uno incluye dos juegos en formato físico y distintos DLC. Si no los tienes, es una ocasión inmejorable para pillarlos.

NUEVOS JUEGAZOS INDEPENDIENTES

Los juegos "indie" gozan de muy buena salud, con novedades como *Luftrausers* y "clásicos" que llegan ahora a PlayStation como *Fez.*

BAJAN

DESPIDOS EN VARIOS ESTUDIOS

Estos días han "ajustado" sus plantillas estudios como Eidos Montreal, Sony Santa Monica, Evolution, Airtight... Una pena que casi todos los meses tengamos que dar noticias así...

LANZAMIENTOS QUE SE RETRASAN

Uno de los más esperados de PS4, *The Witcher 3*, se retrasa hasta febrero de 2015. Y no es el único juego que se retrasa, ahí están *Daylight, Raven's Cry*... Esperemos que sirvan para mejorarlos.

"CONVERSIONES" QUE NO CONVENCEN

"Conversiones" como *Dead Nation Apocalypse Edition* (que salió con errores en PS4) o *Batman Arkham Origins: Blackgate Deluxe Ed.* (que no es precisamente "deluxe") sirven para que las compañías rentabilicen lo más posible sus lanzamientos, pero deberían cuidarse un poco más...




One Piece Unlimited World Red contará con un nuevo escenario, nunca antes visto en el manga de Eiichiiro Oda.


Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Revolution permitirá ahondar en el pasado de los malvados Akatsuki.







¡Sigue la fiebre del MANGA!

ONE PIECE / NARUTO | PS3 | ACCIÓN | BANDAI NAMCO | 2014

Bandai Namco no para de prolongar el particular idilio que tienen el manganime y las consolas de Sony. Así, la compañía japonesa acaba de anunciar para Europa dos nuevos títulos basados en dos de sus sagas estrella, *One Piece* y *Naruto*, que llegarán a lo largo de 2014. El primer título será *One Piece Unlimited World Red*, en el que volveremos a ponernos en la piel de Luffy y la tripulación del Sombrero de Paja. Será una mezcla de rol, acción y aventura, en la que deberemos dominar diversas habilidades para salir airosos de los numerosos combates, en los que nos enfrentaremos a jefes finales como Crocodile, Rob Lucci o Caesar Clown. Se incluirá un nuevo escenario, inédito en la saga. El título saldrá tanto en PS3 como en PS Vita, con la diferencia de que el primero sólo tendrá multijugador a pantalla partida (para dos jugadores), mientras que el segundo admitirá hasta cuatro usuarios en red local, para participar tanto en combates como en minijuegos de pesca o insectos.
El segundo juego será *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Revolution*, que únicamente llegará a PlayStation 3. En él podremos controlar a cerca de cien personajes, con debuts como los del segundo Mizukage o el tercer Raikage. Una de las mayores novedades será la introducción de los llamados jutsus combinados definitivos. En 2014, el manga volverá a brillar.

RETRO MADRID 2014 | RETRO | VARIOS | 26-27 DE ABRIL

Play ¡Nuevos datos!

El pasado del videojuego, en toda su gloria esplendorosa

Como todos los años, este mes se celebra una nueva edición de Retro Madrid, uno de los eventos populares más importantes de cuantos se celebran en nuestro país en relación con los videojuegos. Los días 26 y 27 de abril, sábado y domingo, la nave 16 de Matadero de Madrid acogerá el evento, del que nuestros compañeros de Hobby Consolas y Retro Gamer serán medios oficiales. Allí habrá todo tipo de consolas y juegos del pasado, incluida una zona de homenaje al Comecocos, que este año ha cumplido su trigésimo cuarto aniversario. Habrá cuatro recreativas del personaje (*Pac-Man, Ms. Pac-Man, Pac-Land* y *Pac-Mania*), que se utilizarán para celebrar algunas competiciones. Las conferencias también tendrán un gran peso en Retro Madrid. Tanto es así, que se habilitará un espacio aparte para celebrarlas, en la Sala Azcona, muy cerca de la Nave 16. Allí, se realizarán numerosas charlas y mesas redondas, incluida una con los cuatro fundadores de Hobby Consolas. Habrá hasta conciertos y un concurso de cosplay. Estad al tanto de todo en www.hobbyconsolas.com y http://retromadrid.org

DESTINY OF SPIRITS | PS VITA | SONY | ROL | YA DISPONIBLE

Play ¡Nuevos datos!

Espíritus del rol, gratis para todos

El formato "free-to-play" ha ganado mucho peso en los últimos tiempos, y el último ejemplo es *Destiny of Spirits*, un título que los poseedores de PS Vita ya pueden descargarse gratuitamente desde PS Store. Se trata de un RPG de estrategia social, en el que debemos colaborar con otros jugadores para convocar e intercambiar espíritus con los que participar en las batallas. También hay elementos de pago, en forma de orbes del destino, que sirven para restaurar la salud u obtener espíritus raros, como el de Knack.



■ Japan Studio **ha puesto a disposición de todos los usuarios de PS Vita este juego de rol estratégico, con formato "free-to-play".**

Play ¡Nuevos datos!



MOTOGP 14 | PS4/PS3/PS VITA | MILESTONE STUDIOS | VELOCIDAD | JUNIO

Se abre la parrilla de salida de PlayStation 4

Milestone Studios, la compañía más prolífica del género de la velocidad en los últimos años (con permiso de Codemasters) no para. El próximo mes de junio lanzará *MotoGP 14*, el juego oficial del Mundial de motociclismo, en el que podremos subirnos a las motos de Marc Márquez, Jorge Lorenzo, Dani Pedrosa, Valentino Rossi y compañía. El juego verá la luz en PS3, PS Vita y, sobre todo, PS4, cuya versión promete ser la mejor gracias a un motor gráfico rediseñado, a un nuevo apartado sonoro y a un multijugador online que sacará petróleo de las funciones sociales de la consola de nueva generación.
El título aprovechará toda la licencia del campeonato, por lo que se incluirán las tres categorías que lo componen (MotoGP, Moto2 y Moto3) y los dieciocho circuitos, que lucirán mejor que nunca. Milestone aún no ha dado muchos detalles, pero se supone que, además de los pilotos actuales, también se incluirán campeones del pasado.



■ Los circuitos **estarán perfectamente recreados, cada uno con sus iconos, como el "ovni" de Jerez.**



■ Los efectos de luz en tiempo real **contribuirán a que el acabado gráfico gane muchos enteros.**

EN POCAS PALABRAS

RETRASO

THE WITCHER 3, EN FEBRERO

El estudio polaco CD Projekt RED ha anunciado que ***The Witcher 3 Wild Hunt***, uno de los títulos más prometedores de **PS4, se retrasa hasta febrero de 2015.** Con ello, además de pulir el juego, se busca **salir en un mes con poca competencia** y garantizarse que haya un parque de consolas mayor.



ANUNCIO

MÁS TÚNELES PARA EL *METRO*

La saga *Metro* ha sido una de las más especiales de cuantas han visto la luz dentro del género del shooter en los últimos años. Precisamente, **Deep Silver ha confirmado que 4A Games está desarrollando una nueva entrega para PS4, llamada *Metro Redux***, de la que no piensa dar detalles específicos hasta el próximo E3. **Probablemente se trate de una remasterización de las dos entregas de PS3,** *Metro 2033* y *Metro Last Light*, con todos los DLC.

ANUNCIO

FUERZA AÉREA PARA PS4

BitComposer Games ha anunciado que está preparando ***Air Conflict Vietnam Ultimate Edition* para PS4**, una versión mejorada del título que ya apareció en PS3 y en el que podremos pilotar una veintena de aviones y helicópteros. Saldrá en el segundo trimestre e incluirá novedades como una campaña extra.



NUEVOS DATOS

BRUCE LEE DARÁ FELPA EN *UFC*

Ultimate Fighting Championship, más conocido como *UFC*, contará con un interesante extra para quienes reserven el juego: la **posibilidad de utilizar a Bruce Lee, la mítica estrella de artes marciales** que tantas películas protagonizó. La salida del simulador de lucha de artes marciales mixtas de Electronic Arts está prevista para el próximo junio.

ANUNCIO

PES 2014 QUIERE SU MUNDIAL

Aunque la licencia oficial del Mundial de fútbol de 2014 la tiene EA, Konami ha preparado un contenido especial para *PES 2014*, que ya está disponible para descargarse por un precio de 9,99 euros. Bajo el nombre de **World Challenge**, se nos invita a participar en **rondas clasificatorias y en un torneo que hace las veces de Copa del Mundo**. Se ha añadido la licencia de la selección de Brasil, así como el balón Adidas Brazuca.

NUEVOS DATOS

EL VIGILANTE DE LA CIUDAD

Ubisoft ha anunciado la edición Vigilante de *Watch Dogs*, que se podrá adquirir sólo en Gamestop o en Uplay. **Costará 94,99 euros** e incluirá el juego, **la banda sonora y una misión adicional** (con dos recompensas), **además de la gorra y la mordaza de Aiden Pearce**.



ANUNCIO

DRAKENGARD 3, COLECCIONISTA

El 21 de mayo verá la luz *Drakengard 3*, el esperado título de Square Enix que a punto estuvo de no salir de Japón. Pese a que sólo saldrá en formato digital, la compañía ha anunciado que lanzará una **edición coleccionista limitada a 2.000 unidades y a un precio de 69,99 euros**. Incluirá un estuche de lujo, una novela, un pack de complementos, un CD con una selección musical, un póster de dos caras, un DLC con las voces japonesas y un código para descargar el juego. Sólo se puede adquirir en la Square Enix Store.

LANZAMIENTO

UNOS PATOS MUY TANGIBLES

En 2013, vio la luz ***DuckTales Remastered***, el "remake" en alta definición de uno de los títulos más míticos de NES. Sin embargo, lo hizo sólo en formato digital. Por suerte, **Capcom se ha decidido a lanzar una versión en formato físico** para PS3, que ya está disponible en las tiendas, por un precio de **19,99 euros**. Los más nostálgicos seguro que recordáis su genial música de introducción.



HEMOS OÍDO QUE...

... podría haber un nuevo *GTA* en preparación.

El productor de hip-hop Whoo Kid ha declarado en una entrevista que está "en conversaciones para trabajar en el nuevo *GTA* que tendrá lugar de nuevo en Nueva York". Rockstar no lo ha confirmado, claro.

... *Daylight* se retrasa un par de semanas.

Lo esperábamos para YA, pero este nuevo "survival horror" descargable para PS4 no estará disponible hasta el 28 de abril. Lo bueno es que durante las dos primeras semanas a la venta tendrá precio reducido.



... *Mafia 3* podría estar ambientado en Louisiana.

Aunque 2K aún no lo haya anunciado, hace tiempo que se rumorea que estarían preparando un nuevo *Mafia* para la "next gen". Según se desprende de una oferta de empleo, se ambientaría en Lousiana.

... *Borderlands 2* en Vita estaría listo para mayo.

Al menos eso dicen en la web de Amazon USA, que lo fechan para el 18 de mayo, además de anunciar un bundle con el juego y el modelo Slim de PS Vita. De momento, no hay confirmación para nuestro país.



... *Dishonored II* podría ser lanzado en 2016.

O eso se deduce de un "documento filtrado", que además de adelantar su subtítulo (*Darkness of Tyvia*), aventura que el protagonista no será Corvo. Suponemos que en el próximo E3 saldremos de dudas.



Raven's Cry será una aventura de acción tipo sandbox que nos ofrecerá un desarrollo con misiones principales y secundarias, batallas navales...

RAVEN'S CRY | PS3 Y PS4 | TOPWARE INTERACTIVE | AVENTURA DE ACCIÓN | 14 DE OCTUBRE

Otro abordaje que se avecina en PS3 y PS4

Sumérgete en los mares del Caribe en pleno siglo XVIII para ayudar a Christopher Raven a vengarse de los piratas que mataron a su familia.

Si después de *Assassin's Creed IV Black Flag* te quedaste con más ganas de explorar los mares del Caribe, el 14 de octubre tienes una cita con *Raven's Cry*. Eso sí, aquí no habrá referencias a los templarios sino una cruda historia de venganza contra los piratas que asesinaron a la familia del protagonista, Christopher Raven, que con su garfio y su inseparable cuervo no parará hasta dar con ellos. Nosotros le acompañaremos en un desarrollo abierto tipo "sandbox", que nos ofrecerá libertad para explorar un amplio mapeado tanto a pie como capitaneando nuestro propio navío. Y según sus creadores, nuestras decisiones influirán en el devenir de los acontecimientos y en las reacciones de los múltiples personajes y facciones con los que interactuaremos en las más de 25 horas que durará el juego. Y es que, además de la trama principal, contaremos con docenas de misiones secundarias y tareas alternativas, como dedicarnos al contrabando, a la búsqueda de tesoros ocultos o ser cazarrecompensas. Y cuando estemos a bordo de nuestro barco participaremos en realistas combates navales en los que podremos manejar el barco o dedicarnos a disparar manualmente los cañones. Además, habrá que mantener "contenta" a la tripulación y podremos hacer argucias como cambiarnos de bandera para engañar a los navíos enemigos. Y una vez en tierra firme, los combates serán en tiempo real, con un sistema bastante completo en el que también utilizaremos el garfio.
Ya veis que *Raven's Cry* llega "con cien cañones por banda" pero lamentablemente, no lo hace "a toda vela", ya que lo esperábamos para mayo y finalmente saldrá el 14 de octubre. Eso sí, para PS3 y PS4.



Podremos mejorar las habilidades del protagonista.



El juego se retrasa para pulir ciertos aspectos y mejorar el resultado final.

Otros piratas que asaltaron PS3

No es la ambientación más recurrente en PS3, pero sí nos hemos topado con unos cuantos juegos de piratas en los años de vida que lleva la consola. Aquí van cinco, pero hay alguno más (como *LEGO Piratas del Caribe*).



El cuarto *AC* "numerado" nos sumergía en los mares del Caribe controlando al capitán Edward Kenway y a su navío Jackdaw. Y con piratas reales, como Barbanegra.



Dos de las mejores aventuras gráficas de la historia en un sólo disco para ser disfrutadas en HD o con sus gloriosos píxeles originales. Una edición que es puro amor.









En este juego de estrategia el objetivo es forrarse, bien siendo un pirata y asaltando ricos navíos o bien siendo comerciante y usando a tu favor el "politiqueo". Su desarrollo es lento.



Un correcto juego de rol europeo que nos dejaba libertad para movernos por distintas islas interactuando con distintas facciones. Con un trago de ron entra mejor...



De los salones recreativos llegó al Store este arcade sobre raíles compatible con Move que nos enfrenta contra piratas fantasma y otras criaturas marinas.

EL QUIOSCO

REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50 € » YA A LA VENTA

TOMODACHI LIFE Y *MARIO KART 8*, DOS FENÓMENOS

El juego sorpresa de Nintendo, desvelado: ***Tomodachi Life***, el simulador social del que todo el mundo habla y en el que tu Mii es el protagonista. Además, reportaje sobre **el juego más esperado de Wii U**: ***Mario Kart 8***. Ya lo han jugado, te cuentan sus impresiones, cómo son sus circuitos... y te regalan un impresionante **póster doble**. Y muchas más cosas: reportaje sobre el **juego de cartas de Pokémon**, análisis de LEGO El Hobbit para Wii U, primer contacto con ***Bayonetta 2*** y el nuevo juego de *One Piece* para Wii U y 3DS, las secciones de comunidad de *Pokémon, Inazuma Eleven* y *Animal Crossing*...

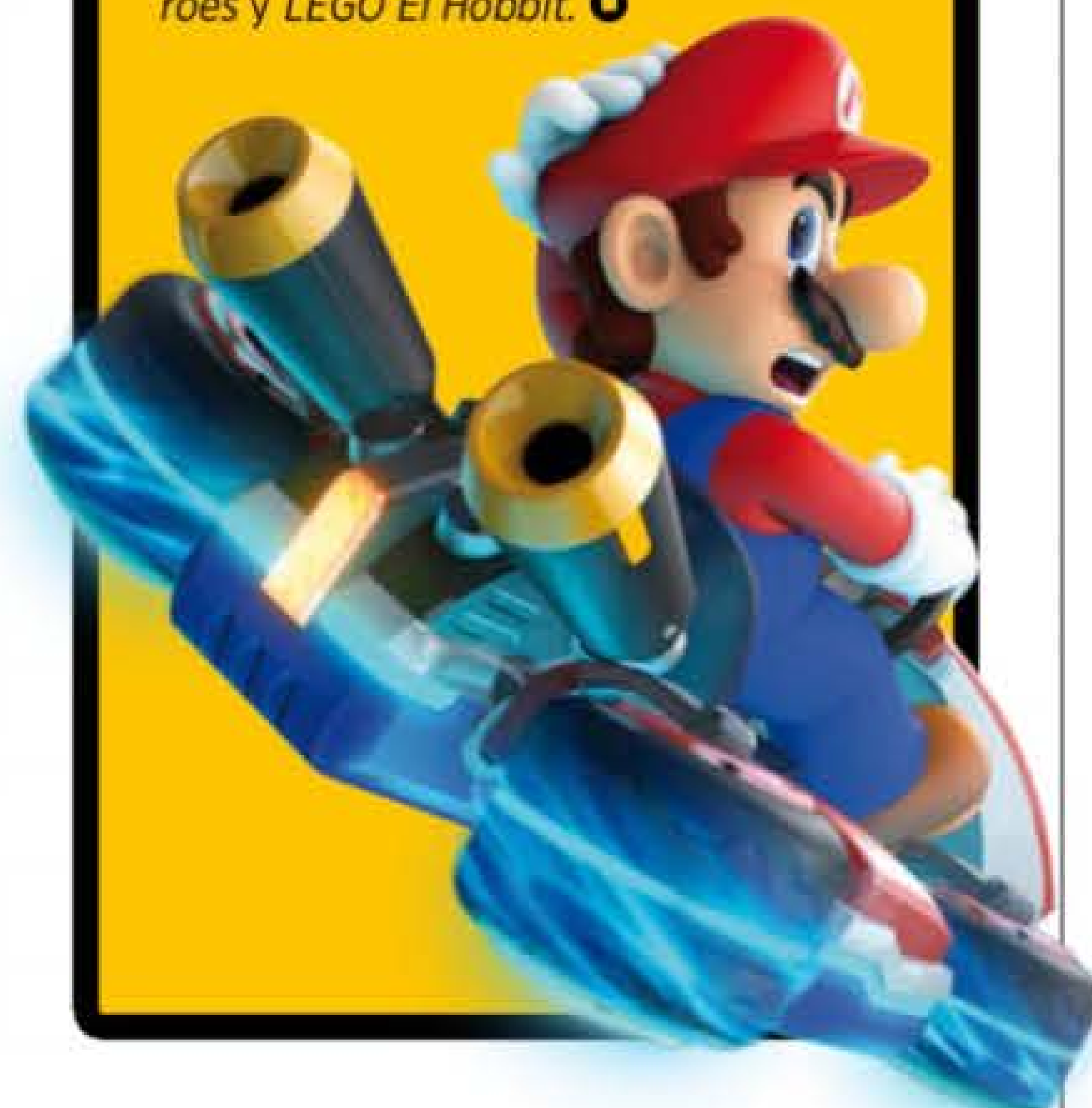


HOBBY CONSOLAS

» 2,99 € » 21 DE ABRIL

TODAS LAS NOVEDADES DE *MARIO KART 8*

Hobby Consolas se viste de gala para celebrar la vuelta de un clásico: ***Mario Kart 8*** está a punto de salir, y ellos no solo adelantan las últimas novedades del juego, sino que también hacen un repaso a los mejores **arcades de carreras** de la historia. En las páginas de este número también encuentran sitio para hablar de ***Assassin's Creed Unity***, recopilar los mejores **juegos indie** que llegarán en los próximos meses o dar la primera impresión de **Ouya**, la consola Android. Además, regalan un **póster doble** de *Metal Gear Solid Ground Zeroes* y *LEGO El Hobbit*.



Expedientes X en PlayStation

Daniel Acal
@daniacal



La próxima llegada de *Watch Dogs* a nuestras consolas el 27 de mayo me hace recordar uno de los fenómenos más extraños e inexplicables en los pocos meses que PS4 lleva con nosotros. *Watch Dogs*, el juego más ovacionado en el E3 de 2012, el "sandbox" que nos dejó a todos con la boca abierta el día de su presentación y uno de los abanderados de la nueva generación (tanto que sigue apareciendo en la parte trasera de las cajas de PS4 como uno de los principales reclamos) como recordaréis de repente anuncia su retraso poco antes de salir la consola. La verdad es que a nosotros, cuando Sony nos enseñó PS4 por primera vez y pudimos ver algunos de sus primeros juegos, la demo que vimos de *Watch Dogs* no es que nos dejara impresionados precisamente. Con este sorprendente retraso, el juego pasó de ser uno de los más esperados del lanzamiento a estar eternamente cuestionado. Cada nuevo "gameplay" que sale es mirado con lupa, ante la evidencia de un "bajón gráfico" que Ubisoft niega pero que haberlo, "haylo"... como las "meigas". Tampoco tendrá demo antes de su lanzamiento. Resulta extraño que un juego que tenía tan buena pinta en su presentación se haya desinflado de esta forma, ¿verdad?

Pero un fenómeno todavía más inexplicable es el de *DriveClub*. En aquella presentación con los primeros juegos de PS4 fue el título que mejor sabor de boca nos dejó. Jugamos una demo breve, eso es cierto, pero nos dejó buenas sensaciones tanto en su apartado técnico como a la hora de pilotar. Pues de buenas a primeras, el título que debía ser uno de los principales argumentos para que la gente se abonara a PS Plus (una versión casi completa del juego iba a ser gratis para los que pagaran este servicio) desapareció del mapa de PS4, retrasado "ad eternum". Parecía que Sony se estaba reservando esta carta para el estreno de PS4 en Japón (cuyo lanzamiento tuvo lugar el pasado 22 de febrero), pero tampoco. Desaparecido como si hubiese sido abducido por extraterrestres. La última noticia que tenemos es que su director, Col Rodgers, ha abandonado Evolution Studios... Esperemos que este "contratiempo" sea solventado con eficiencia, aunque otro de sus responsables, Scott Rodhe, hace un mes ni siquiera se atrevió a confirmar que *DriveClub* saldrá a lo largo de este 2014... Aunque en un plan de lanzamientos posterior de Sony sí que aparece listado para este año. ¡Menos mal!

Otro estudio en el que las aguas andan revueltas es Naughty Dog. Todavía saboreando las mieles del éxito de *The Last of Us* y con el reciente anuncio de la peli, en estas últimas semanas han dejado el estudio tanto Amy Hennig (guionista y directora creativa de los *Uncharted*, entre otros juegos) como Justin Richmond (director de *Uncharted 3* y supuestamente la persona que iba a tomar las riendas de la nueva entrega). ¿Diferencias creativas? ¿Luchas de egos? La verdad está ahí fuera, amigos, pero en estos casos mucho me temo que nunca llegaremos a conocerla del todo. Sólo esperamos que estos fenómenos extraños no afecten al desarrollo del nuevo *Uncharted*, anunciado seguramente de forma prematura y del que tendremos más detalles en el próximo E3.

Pero el mayor "expediente X" que tiene PlayStation es, sin duda, *The Last Guardian*. Anunciado en 2009 con fecha de salida para 2012, a día de hoy su desarrollo es un auténtico misterio, con su creador Fumito Ueda fuera del Team ICO (aunque sigue vinculado al proyecto como "externo") y con Sony emitiendo informaciones contradictorias. Tan pronto sale Shuhei Yoshida diciendo que "lo ha jugado y es precioso" como vemos que la compañía busca incorporar gente para trabajar en este proyecto. Ni siquiera sabemos si saldrá en PS3, en PS4 o en las dos. Pero como se presente en este E3, le puede arrebatar a *Starcraft Ghost* el título honorífico de "Juego más veces presentado en el E3 y nunca lanzado". Aunque ojo que en Blizzard han dicho hace poco que *Starcraft Ghost* es un juego que les gustaría hacer, así que este tema todavía puede colear un poco más.

He dejado para el final otro fenómeno de difícil explicación: las arrolladoras ventas de PS4 a nivel mundial. Me resultan sorprendentes teniendo en cuenta la crisis, que a PS3 aún le queda cuerda y que el catálogo de juegos actual de PS4 no es que sea la "bomba". Pero amigos, ya sabéis que la verdad está ahí fuera... Y la verdad es que se han vendido ya siete millones de consolas. Poca broma con esto.



FENÓMENOS EXTRAÑOS SACUDEN EL MUNDO PLAYSTATION. LA VERDAD ESTÁ AHÍ FUERA... PERO NO SIEMPRE LLEGAMOS A CONOCERLA.

Un nuevo Big Bang

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



Si hay dos hechos que, en mi opinión, van a cambiar el futuro de la industria del videojuego en consola para siempre son, sin duda alguna, la distribución digital (incluyendo la autoedición) y la realidad virtual. Queramos o no. Nos apetezca o no. Y es una realidad que ya tenemos sobre nosotros, aunque todavía no la veamos claramente.

Aún no tengo muy claro cuál va a tener un mayor peso, pero las dos juntas de la mano van a poner todo patas arriba más rápido de lo que pensamos. Sirva como ejemplo un dato comprobado por el que suscribe: no es raro hablar con gente que trabaja hoy por hoy en las distribuidoras con sede en España y muchos coinciden en que se ven sin trabajo de aquí a 5 años. Y no, no lo dicen previendo una nueva crisis, ni con el visor de RV puesto mientras recorren un mundo inexistente, sino en un ejercicio con el que se adelantan a muchos de los acontecimientos que están por venir.

Si tiro por la distribución digital, es un modelo de negocio que todos acarician, que desean y que quieren abrazar fuertemente lo antes posible, aunque no lo reconozcan de cara a la galería. Cuanto antes mejor. Y cuando digo todas, son TODAS. Steam lleva marcando el camino varios años, con un modelo de éxito que todas quieren replicar en su respectiva parcela. Así de paso eliminamos el costoso producto físico y tenemos un control directo y total sobre todo lo relacionado con nuestro producto, desde el cuándo lo pongo a la venta –di adiós a que se venda antes en una tienda– como al por cuánto lo vendo –al no haber competencia, sólo yo controlo el precio–.

Así de paso nos cepillamos la segunda mano que, aunque de cara al público no perseguimos, en el fondo nos repatea. O incluso el préstamo a un tercero. No voy a ocultar, como defensor a ultranza del formato físico, que esto es lo que más me cuesta digerir, con mucha diferencia. Pero tengo muy claro que el día que Sony diga "hasta aquí el Blu-ray" y solo lance sus juegos a través de PSN, no me quedará más remedio que pasar por el aro o dejar de jugar y convertirme en un nuevo dinosaurio extinto. Por si alguien no lo ha visto venir, puede que no sea el único que se extinga con este meteorito porque... ¿Qué papel tendrán las tiendas en un mercado sin juegos físicos? ¿Vender tarjetas con códigos canjeables? ¿Y los jefes de producto que gestionan los lanzamientos en cada territorio? Son solo dos casos de una larga lista que no tiene sentido reproducir aquí... pero afectará a casi todo.

Tengo muy claro que el día "solo digital" llegará antes o después: sólo hay que esperar a ver si sucede dentro de los mencionados 5 años o después, que algo positivo tiene que tener ser uno de los vagones de cola de todo "lo tecnológico". Lo único bueno –ojo, para mí– que trae todo esto de la mano son las facilidades que están dando para que los estudios pequeños y desarrolladores independientes autoediten sus juegos directamente en las plazas digitales. Es un fenómeno que acaba de explotar con la llegada de PS4 y que va a ir a más y a más en los próximos meses y que sin duda es uno de los catalizadores que empezaba a necesitar esta industria para salir de su letargo, de su crisis, de su inmovilismo, de la "estupidez" en la que había caído.

SI HAY DOS HECHOS QUE VAN A CAMBIAR LA INDUSTRIA, SON LA DISTRIBUCIÓN DIGITAL Y LA REALIDAD VIRTUAL

Es, quizá, otra clase de "Big Bang", más relacionado con las ideas, con la originalidad, con la innovación. Con el riesgo si me apuráis. Con volver a centrarse en la diversión que puede proporcionar un juego. Un regreso a tiempos pretéritos, en los que una idea, por loca que fuera, tenía una oportunidad más allá de previsiones de ventas y presupuestos. Una nueva era en la que creatividad va a reclamar de nuevo su espacio, sin atender a entregas anuales, a ventas, a éxitos. Una época en la que, en muchos casos, bastará con vender unos cuantos miles de copias digitales para amortizar el desarrollo (por ejemplo, el shooter *Luftrausers* ha sido rentable tras dos días a la venta) y a partir de ahí dar beneficios. Un tiempo que, en cierto modo me recuerda a la primera PlayStation, cuando las ideas más peregrinas y locas tenían una oportunidad y donde rarezas como *Parappa The Rapper* tuvieron cabida. Una especie de "reboot" de la propia industria en un intento de recuperar la frescura perdida, aunque sea en base al esfuerzo de estudios pequeños o genios "independientes", en lugar de grandes estudios.

La puntilla a este explosivo cambio la puede poner Project Morpheus, el visor de realidad virtual de Sony que también va a ser fundamental en la reinvención de los juegos, al "meter" al jugador dentro de un mundo virtual inexistente. Sí, ya sé que hay otros visores en desarrollo, como Oculus Rift, que han acaparado toda la atención gracias a la reciente adquisición por parte de Facebook –lo que viene a respaldar que la cosa va en serio–. Pero creo que Project Morpheus aborda la realidad virtual desde un punto de vista distinto y, ese, es el que a mí me parece interesante.

Es el primer intento serio de una "megacorporación" por ofrecer un verdadero cambio en las reglas de juego (Sony lleva trabajando en él desde 2008, mientras que Oculus Rift nació como un caso de éxito del micromecenazgo en 2012). Pero, además, la propia filosofía de cada visor es distinta. Allí donde Oculus Rift promete ser un, perdón por la expresión, "sacacuartos" tecnológico apoyado siempre en el último grito (nuevas tarjetas gráficas, por ejemplo), Project Morpheus se mueve justo por la orilla opuesta: solo necesitas el visor (con su unidad de proceso) y una PS4 para acceder a las nuevas sensaciones. Una visión más "cerrada", que aún sin conocer el precio final, se postula como la más "económica" y la que permitirá que la gente tenga acceso más rápidamente a la realidad virtual. Ambas igual de válidas, y ambas igual de importantes en la onda expansiva del Big Bang que ya tenemos encima.

JUEGOS POLÉMICOS que jugaremos (O NO) en 2014

Juegos anunciados a bombo y platillo que desaparecen de los planes de lanzamientos, retrasos injustificables, anuncios precipitados, fugas de talentos, misteriosas filtraciones, controvertidas decisiones de las editoras, contenidos sexistas o excesivamente violentos... Repasamos las principales polémicas que afectan a algunos de los títulos más prometedores del futuro de PlayStation.

Assassin´s Creed Unity


El protagonista de *Unity* (supuestamente llamado Arno) observa una ejecución pública desde las alturas en el primer trailer oficial.





La catedral de Nôtre Dame es uno de los monumentos reales que escalaremos. ¿Participaremos en la toma de la Bastilla?

¿Dos *Assassin's Creed* mejor que uno?

Ubisoft ha confirmado *Assassin's Creed Unity*, ambientado en la Revolución Francesa. Pero podría no ser el único *AC* en preparación...

Liberté, Egalité, Fraternité... y Assassins. Sí, amigos, tras semanas de rumores que apuntaban hacia otras ambientaciones como el Londres victoriano, finalmente Ubisoft ha confirmado la Revolución Francesa como la ambientación de su nuevo *Assassin's Creed*, que llevará como subtítulo *Unity* y que en principio está destinado a PS4. Esta confirmación se produjo algunos días después de que se filtraran estas pantallas que veis aquí abajo.

Y lejos de guillotinar al que las filtró (que acertó en casi todo, por cierto), la compañía gala tuvo a bien mostrarnos un pequeño teaser con imágenes reales del juego. Empezamos a sospechar que estas filtraciones (que se suceden año tras año) parten de la propia Ubisoft... Polémicas aparte, el trailer arranca en un salón de baile, para después acercarnos hasta las mismísimas puertas de Nôtre Dame, donde una multitud encolerizada ruge al ver caer una guillotina. Desde las alturas, el protagonista (supuestamente llamado Arno) observa impasible. Desde Ubisoft nos emplazan a esperar "unos meses" para revelarnos todos los detalles... Pero no han dicho nada sobre otro rumor no menos jugoso. Al parecer, habría otro *Assassin's Creed* en preparación que saldría este mismo año para PS3 y quizás en PS4, con contenidos exclusivos para las consolas de Sony. Su nombre sería *Assassin's Creed Comet* y en él manejaríamos a Shay, un marinero que se gana la vida en Nueva York en 1758. Supuestamente continuaría la trama de *Black Flag* y suponemos que también habría secciones a bordo de barcos. Pero lo más interesante de este rumor es que este personaje podrías ser un templario, lo que sería una auténtica revolución en la serie. De aquí al E3 se confirmarán (o no) estos rumores, pero de ser ciertos quizás resulten excesivos dos *Assassin's Creed* en el mismo año, ¿no creéis?



La polémica

Llevamos meses escuchando rumores y filtraciones sobre el nuevo (o los nuevos) *Assassin's Creed*. Que si estará ambientado en el Londres victoriano o en la Revolución Francesa, que si va a haber dos entregas este año en lugar de una, que si una será para PS4 y la otra para PS3... ¿De donde vienen estas filtraciones? ¿Serán una estratagema de la compañía para filtrar datos y ver cómo reaccionan los fans ante dichas filtraciones? ¿O realmente hay "espías" dentro de las compañías? Si hay gente que ya critica a Ubisoft por sacar un *AC* al año, ¿qué ocurrirá si se confirma que salen dos?


Esta es una de las pantallas "robadas" que desencadenaron que Ubi mostrara el vídeo oficial.


Gráficamente *Unity* no parece gran cosa... si nos fiamos de estas pantallas filtradas, claro.





El protagonista es Aiden Pearce, que con su móvil es capaz de piratear el sistema provocando reacciones de lo más variopintas.



Watch Dogs será una aventura de acción ambientada en una futurista versión de Chicago en la que todo está conectado.

WATCH DOGS

» El vigilante más vigilado por los fans

Watch Dogs **pasó de ser el adalid de la "next gen" a estar siempre cuestionado. Cada nuevo detalle mostrado se mira con lupa...**

El E3 de 2012 había arrancado muy flojito. Hasta que Ubisoft, en su conferencia, mostró un juego de ambientación futurista que no sólo causó sensación, sino que arrancó los aplausos más sinceros que hemos escuchado en mucho tiempo y se convirtió en el juego más aclamado en aquella edición de la feria. *Watch Dogs* nos proponía sumergirnos en una versión alternativa de Chicago en la que todo está conectado a un poderoso sistema informático llamado ctOS. El protagonista de tan atractiva propuesta es el vigilante enmascarado Aiden Pearce que, gabardina al viento y móvil en ristre, es capaz de piratear dicho sistema provocando las reacciones más variopintas. Modificar los semáforos de un cruce para provocar un accidente, inutilizar a distancia cámaras de seguridad o acceder a los datos personales o las cuentas bancarias de cualquier peatón con el que nos crucemos (hasta 3.000 personajes distintos) son sólo tres pequeñas muestras de lo que podremos hacer. Dispondremos de cerca de 100 tipos de hackeos diferenciados (algunos serán sencillos, otros gastarán una batería que se recarga con el tiempo, otros sólo podrán usarse en determinados momentos...) en un desarrollo tipo "sandbox" en el que, como si fuera un *GTA* futurista, podremos realizar las misiones a pie o al volante de 75 vehículos distintos. manejando además un buen arsenal que va desde pistolas y escopetas hasta armamento más "pesado". Y por supuesto, tendremos libertad para decidir si nos centramos en las misiones de la trama principal o si preferimos dedicarnos a las múltiples tareas secundarias que ofrecerá, desde misiones de vigilancia hasta "contratos" con distintas facciones y "eventos dinámicos" que, suponemos, serán como los eventos aleatorios de los últimos juegos de Rockstar. Y todo ello bajo un apartado técnico que, en aquella demo del E3, nos dejó con la boca abierta. Tanto, que dudábamos de si eso podría ser posible en PS3, ya que era un espectáculo digno de la "nueva generación"...

Un retraso que sorprendió a todos. Pues bien, pasaron los meses y Ubisoft confirmó que saldría en PS3 y también acompañando el lanzamiento de PS4. Todos nos las prometíamos muy felices hasta que



Podremos pilotar hasta 75 vehículos para movernos por las calles de esta ciudad.


■ Podremos manejar un buen arsenal. No faltarán las tiendas para equiparnos adecuadamente.


■ Aiden Pearce podrá coger también el metro, aunque no como el resto de los viajeros.


■ *Watch Dogs* en PS3 y PS4 contará con contenido exclusivo de sesenta minutos de duración.


■ Ofrecerá un desarrollo abierto "a lo *GTA*", con misiones principales y muchas misiones secundarias: tareas de vigilancia, eventos "dinámicos"...



el día que Sony presentó la consola en Madrid a un par de meses antes de su lanzamiento pudimos ver una demo que, desde luego, no era precisamente impactante. A escasas cuatro semanas del lanzamiento del juego, previsto para el 19 de noviembre de 2013, Ubisoft nos sorprende a todos anunciando que *Watch Dogs* se retrasa hasta la primavera de 2014. Y aquí empieza la polémica. Desde el estudio argumentan que este tiempo extra es necesario para pulir ciertos aspectos y que todo funcione como debe. Pero una vez superado el estupor inicial, y ya con PS4 dando guerra, se muestran "gameplays" del juego que presentan una alarmante "bajón gráfico". Ubisoft lo niega pero las imágenes resultan bastante evidentes... Y de nuevo se montó una buena polémica en internet. A partir de ahí, toda nueva pantalla o vídeo del juego es mirado "con lupa", dándose fenómenos curiosos como que se presente un vídeo del juego que supuestamente es de PC y que, a las pocas horas, se desmienta y se afirme que dichas imágenes pertenecen a la versión de PS4. En ese vídeo, por cierto, se aprecia la iluminación dinámica, los ciclos día/noche y las "variantes meteorológicas", que van desde lluvias moderadas a verdaderas tormentas, pasando por niebla o cielos despejados. Según sus creadores, cada efecto climatológico contará con diferentes intensidades, duraciones y factores que hacen que no se repitan siempre de la misma forma.

¿Y qué pasará al final?

Lo que está claro es que hasta que el juego no salga a la venta y podamos sentarnos a jugar tranquilamente, no sabremos la verdad. Cuando leáis estas líneas, ya se habrá producido la presentación oficial del juego en París, con lo que suponemos que os podremos contar nuevos detalles e impresiones sobre él en nuestra web (www.hobbyconsolas.com). Y por supuesto, el mes que viene toda la verdad sobre *Watch Dogs* en nuestro completo avance en el que os contaremos TODO. ○


■ Habrá cerca de 100 tipos de "pirateo". Modificar semáforos para provocar un accidente es sólo un ejemplo.

La polémica

En su momento la polémica vino a raíz de su inesperado retraso. Era uno de los juegos más prometedores del catálogo de lanzamiento de la consola y, a menos de cuatro semanas, se anunció su retraso. Ahora, la polémica está en el supuesto "bajón gráfico" que ha pegado la versión de PS4. La verdad es que los vídeos no impresionan pero nosotros vamos a esperar a la versión final para juzgarlo.



THE ELDER SCROLLS ONLINE



The Elder Scrolls será un juego de rol que tendrá modo Historia con cooperativo online y un multijugador masivo muy prometedor.





El sistema de juego será simular a lo que hemos visto en anteriores *TES*, pero adaptado al online.

PS4 | BETHESDA | MMORPG | JUNIO

Tan colosal como *Skyrim* pero con dos "problemillas"

Las cuotas mensuales y la decisión de Bethesda de no traducir *The Elder Scrolls Online* le pueden pasar factura en nuestro país.

En su momento nos frotábamos las manos con *The Elder Scrolls Online*. Y es que la apuesta, sobre el papel, parecía ganadora. Un juego de rol tan grande como *Skyrim* y con idéntica filosofía y sistema de juego, que además de contar con una sólida historia principal (en cuyas misiones podremos cooperar con otros aliados), presenta un prometedor multijugador más "masivo" en el que tres facciones se enfrentan por la corona de Tamriel. ¿Qué elementos podrían no cuadrarnos es esta ecuación? Pues para empezar, el sistema de cuotas mensuales (12,99 euros). Aunque Pete Hines, uno de los jefazos de Bethesda, se ha hartado a defender este modelo asegurando que los contenidos van a ser de calidad o esgrimiendo argumentos más o menos peregrinos como sugerir que "podemos dedicarle al juego 125 horas durante las cuatro primeras semanas y luego dejarlo". Pero aunque el sistema de cuotas escueza y de primeras pueda echar para atrás a mucha gente, la decisión de no traducirlo prácticamente lo condena en nuestro país. La cruda realidad es que en España no funciona ningún juego que, como mínimo, esté traducido al castellano. Si este juego no lo está, todo la buena prensa que arrastra gracias a *Skyrim* desaparecerá de un plumazo. Y es una pena porque es este MMORPG promete aventuras sin fin en un mundo gigantesco mundo abierto con la posibilidad de elegir entre 9 razas, 4 clases disponibles, vista en primera o tercera persona y un apartado técnico a la altura. Nosotros desde luego sí lo vamos a probar.

La raza que elijamos va a determinar nuestro bando en la lucha por el trono de Rubí.

La polémica

Aunque en consola aún no estamos muy habituados a pagar cuotas mensuales en los MMORPG, seguramente que terminaríamos aceptándolas si es verdad que, como promete Pete Hines, los contenidos van a estar a la altura. Lo que vemos más difícil es que este juego triunfe en España saliendo en inglés. Es una pena, ojalá estemos equivocados.



En *DriveClub* la propuesta es formar un club de pilotos y competir Online contra otros clubes. El punto de partida resulta de lo más interesante.





Gráficamente promete alcanzar cotas nunca vistas en un juego de coches, desde la recreación de los entornos hasta el grado de detalle de los modelos reales.

DRIVECLUB

» Tan rápido que le hemos perdido de vista

***DriveClub* ha pasado de ser uno de los juegos más prometedores de PS4 y el gran aliciente para abonarnos a PS Plus a estar prácticamente "desaparecido". Aún no sabemos cuándo llegará...**

El "estado" de *DriveClub* es todo un misterio. Como recordaréis, este juego de coches iba a ser no sólo uno de los mejores juegos de lanzamiento de PS4 sino que, al ofrecerlo gratis a los abonados de PS Plus, iba a suponer un gran "gancho" para convencer a los nuevos poseedores de PS4 de que se abonaran a este servicio de pago. Nosotros pudimos llegar a probar una breve demo en la presentación de la consola un par de meses antes de su lanzamiento. Y aunque no pudimos contemplar sus "opciones sociales", que se supone que iba a ser lo más llamativo de este título, a la hora de jugar sí nos dejo buenas sensaciones, con un sistema de control muy convincente que, en cierto modo y salvando las distancias, nos recordó al gran *Metropolis Street Racer* de Dreamcast.

Pues bien, poco antes del lanzamiento de PS4 se anunció su retraso. Los rumores apuntaban a que aparecería a primeros de este 2014, o coincidiendo al menos con el lanzamiento de la consola en Japón, que como sabéis allí salió el pasado 22 de febrero. Pero tampoco. Y hoy por hoy la fecha de lanzamiento sigue siendo un misterio. Tanto, que uno de sus responsables, Scott Rodhe, hace escasamente un mes ni siquiera se atrevió a confirmar que *DriveClub* saldrá a lo largo de este 2014... Y noticias como que el director del juego, Col Rodgers, ha abandonado Evolution Studios, no invitan al optimismo, la verdad. Esperemos que *DriveClub* logre llegar a la meta sin más pinchazos y que cuando salga, esté a la altura de las altas expectativas que despertó en su día.





La polémica

Anunciar a bombo y platillo un juegazo como aliciente para animar a la gente a que se suscriba a un servicio de pago y luego cancelarlo indefinidamente es un error de cálculo de tomo y lomo. No sabemos si el estudio no ha cumplido los plazos o si en Sony se precipitaron en anunciarlo, pero la verdad es que el "pinchazo" ha sido considerable. Y que el director del juego haya abandonado el estudio tampoco augura nada bueno... Pero concedamos al menos el beneficio de la duda a Evolution Studios, que se lo merecen por su buen currículum: los *WRC* de PS2, los *MotorStorm*...

MGS V THE PHANTOM PAIN


MGSV: The Phantom Pain será una aventura de acción que por primera vez se ambientará en un escenario abierto en el año 1984.




Tras ver el final de *Ground Zeroes*, no nos extraña ver a Big Boss así de maltrecho...

PS4/PS3 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

La aventura que todos estamos esperando

Tras el breve *Ground Zeroes*, ahora toca esperar el "auténtico" *Metal Gear Solid V*. ¿Hasta cuándo? Es una buena pregunta...

El desarrollo de *Metal Gear Solid V* en su conjunto ha estado rodeado de un aura de polémica casi desde que se anunció. Primero, el anuncio de *Ground Zeroes* y *The Phantom Pain* fue confuso. Luego se confirmó que *GZ* sería un prólogo de *TPP* "vendido aparte" (muchos lo interpretaron como un DLC pero a la inversa), después vino la polémica por el elevado precio de *GZ* (que Konami con buen tino terminó rebajando), luego por su escasa duración...
Con *GZ* ya en las tiendas, ahora el foco está puesto en *TPP*. Primero, al pobre Kojima le cayó una buena tunda vía twitter cuando presentó el personaje de Quiet (a la que podéis ver a la izquierda) ya que algunos le tacharon de sexista por mostrar a una francotiradora tan "ligera de ropa". Bien es cierto que el creativo japonés no ayudó con declaraciones como "quiero hacer personajes más eróticos" o retando a la parroquia cosplayer a ver quién se atrevía a vestirse como Quiet... Pero lo cierto es que esta polémica es bastante absurda, y más teniendo en cuenta que Kojima en sus juegos suele desnudar más a personajes masculinos que a los femeninos...
Otra "polémica" que tiene que ver con Quiet es la escena de la tortura que aparece en un trailer del juego y que, una vez más, obligó a Kojima a salir a la palestra para aclarar que esa escena es un vídeo y que los jugadores no tendríamos control ninguno sobre esa escena. Teniendo en cuenta la de veces que hemos sido torturados en anteriores *MGS*, también nos parece una "polémica chorra". Más preocupante nos parece la fecha de salida del juego, aunque los últimos rumores apuntan a principios de 2015... ¡Ojalá! Nosotros firmaríamos encantados que llegara por esas fechas.

La polémica

Metal Gear Solid V ha arrastrado polémica casi desde que se anunció. La decisión de "partirlo" y vendernos el prólogo por adelantado no sentó bien (viendo además que es un juego bastante corto). Y *The Phantom Pain* tampoco se ha librado de la polémica: que si tiene contenidos sexistas, que si es muy violento... En cuanto a la fecha de salida, si es verdad que sale a principios de 2015, sería un notición.


Esta escena en la que se ve a Quiet siendo torturada es una de las causas de la polémica.



Basándose en *FIFA 14*, el simulador de fútbol oficial del Mundial de Brasil ofrece un puñado de modos de juego adaptados a tan importante evento.





Técnicamente es similar, aunque incluye nuevas animaciones. Ofrece los 12 estadios del evento y 203 selecciones con licencia oficial.

COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2014

» Sacando partido a la licencia del Mundial

Tras ofrecernos hace dos años el DLC de la Eurocopa para *FIFA 12* por 19,95 euros, este año EA Sports nos sorprende con el juego oficial del Mundial de Brasil, a un precio no precisamente reducido...

Si hay una compañía que sabe cómo rentabilizar sus franquicias y licencias, esa es Electronic Arts. Cuando es año de Mundial o Eurocopa, el gigante americano suele ofrecernos, además del *FIFA* de rigor, otra entrega dedicada al evento que toque unos meses más tarde. Sorprendentemente, hace dos temporadas cambiaron esa política y nos ofrecieron un completo DLC dedicado a la Eurocopa de 2012 en el que, por 19,95 euros, teníamos un buen puñado de modos de juego que sacaban todo el partido al magno evento que España terminó ganando.

Dos años después, y a pocos meses de empezar el Mundial de Brasil, EA Sport lanza *Copa Mundial de la FIFA 2014*, un juego con "todas las de la ley": con su Blu-ray, su caja... y su precio "de novedad": 69,95 euros. Nosotros ya hemos podido probarlo y asomarnos a sus modos de juego: el Mundial propiamente dicho, Rumbo al Mundial en el que jugaremos las fases de clasificación previas, Capitanea a tu Selección en el que manejaremos a un solo jugador y tendremos que "hacer méritos" para que nos otorguen el brazalete, Juegos de Habilidad (60 minijuegos de entrenamiento que ahora servirán para subir los atributos de nuestros jugadores) e Historia del Mundial y de las Clasificaciones, donde tendremos que superar partidos reales cumpliendo unas condiciones específicas. En cuando al online, el modo más destacado es Rumbo a Río (una especie de Temporadas Online en el que iremos pasando de estadio en estadio hasta llegar al mítico Maracaná). Como veis, prácticamente todas las modalidades son ya conocidas o variantes de lo que hemos visto en *FIFA 14*, al igual que el apartado técnico, muy cercano a lo visto hace unos meses en PS3 aunque con algunas animaciones nuevas y la recreación de los 12 estadios del torneo. Y a la hora de jugar, pues más de lo mismo, aunque han retocado algunos lances, como los penalties. Eso sí, se han incluido 203 selecciones nacionales con su licencia oficial. ¿Merecerá la pena comprarlo teniendo *FIFA 14*? Pues... eso lo tendrá que decidir cada uno...





La polémica

Hace dos años nos pareció muy bien que los contenidos dedicados a la Eurocopa 2012 nos llegarán en un DLC por 19,95 euros. Pero ahora EA Sports venderá como un juego independiente *Copa Mundial de la FIFA 2014*, a precio "de novedad" (69,95 euros) y con modos de juego y apartados técnico y jugable similares a *FIFA 14* (aunque los modos ya conocidos se han adaptado al evento y hay algunos propios). También ha dado de que hablar el hecho de que no llegue a PS4, una jugada bastante "conservadora" de EA teniendo en cuenta que ya hay siete millones de PS4 en el mundo.



Cazar osos es una de las nuevas tareas secundarias de *Yakuza 5*, aunque repiten algunas típicas como las "casas de citas".





Yakuza 5 es la entrega más ambiciosa. Incluye localizaciones en cinco ciudades distintas.

PS3 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

YAKUZA 5

Nos quedamos sin saber cómo sigue esta historia en occidente

Aunque no sean tan populares como en Japón, estos mafiosos japoneses también tienen sus fans en Europa y Estados Unidos.

Auténtico fenómeno de masas en Japón, la serie *Yakuza* ha sido bastante maltratada por Sega en occidente. Sólo la primera entrega (en PS2), llegó traducida al castellano, y sus ventas no debieron convencer mucho en las oficinas de la compañía de Sonic, ya que ningún otro *Yakuza* de los que han llegado aquí han salido en castellano, y la mayoría de ellos han llegado con mucho retraso con respecto a su salida en Japón y con "recortes" en su contenido.

Para acompañar la salida de PS4 en Japón el 22 de febrero, Sega tenía lista la última entrega de la saga (un "spin off" subtitulado *Ishin* y ambientado en el periodo Edo). Damos por echo que *Ishin* correrá la misma suerte que *Kenzan!* y que los dos *Yakuza* de PSP (que nunca vieron la luz en nuestro país). Pero no terminamos de entender por qué Sega no se anima a lanzar *Yakuza 5* fuera de Japón. *Yakuza 5* es una superproducción en toda regla. Es la entrega más grande de la saga con diferencia (cinco protagonistas controlables, cinco ciudades, más tareas secundarias y minijuegos que nunca...). Y exprime la capacidad técnica de PS3 como pocos juegos han conseguido. Teniendo en cuenta la cantidad de "juegos nicho" que llegan a nuestro país, no comprendemos cómo Sega lanza en Europa (aunque sea a través del Store) juegos como *Project Diva F* o *Football Manager 2014* y nos priva de disfrutar de este juegazo. Los que los hayáis probado sabéis que son aventuras de acción que retratan perfectamente los bajos fondos de una gran ciudad japonesa, con una gran historia de fondo, muchas cosas para hacer, acción, humor... Aunque sea sin traducir, no queremos quedarnos sin saber cómo continúa esta historia.

La polémica

Aunque para muchos la polémica del mes relacionada con Sega es el "no anuncio" de *Shenmue 3*, a nosotros nos sigue escociendo que no traigan *Yakuza 5*, aunque sea en inglés y en formato descargable. Hace un par de meses saltó el rumor de que Atlus estaba interesada en él pero la cosa quedó en nada. De momento Sega no tiene intención de traerlo y cuanto más tiempo pase, menos posibilidades habrá...



Entre los cinco protagonistas está Haruka, la niña de otro *Yakuza* que ya se ha hecho mayor y ahora lucha por ser una "pop idol".

PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

UNCHARTED

» Un gran anuncio... pero rodeado de incertidumbre

El nuevo *Uncharted* uno de los juegos más esperados de PS4, pero ahora mismo le rodean más incertidumbres que certezas. Anunciado a mediados de noviembre del año pasado, en el momento de escribir estas líneas no hay confirmado absolutamente ningún detalle más. Bueno sí, que no saldrá en 2014 si hacemos caso a un listado publicado por Sony en su blog oficial en el que aparecen todos los juegos de PS4 que saldrán este año y en dicha lista el nuevo *Uncharted* no aparece por ningún lado. A ello hay que asumir la reciente salida del estudio de la guionista y directora creativa Amy Hennig y de la persona que supuestamente iba a dirigirlo, Justin Richmond. Desde el estudio aseguran que estas dos "bajas" no van a afectar a los planes de desarrollo, aunque esto parece difícil de creer. En cualquier caso, estamos seguros de que como muy tarde en el próximo E3 ya sabremos si Nathan Drake es el protagonista o si por el contrario es un antepasado como se rumoreó hace un tiempo.

La polémica

Suponemos que Sony decidió confirmar la existencia de un *Uncharted* para PS4 para convencer aún más a los que poco después iban a comprar su nueva máquina. Pero pasan los meses y no sabemos ni siquiera si Nathan Drake será el prota.

¿PS4? | CAPCOM | ¿SURVIVAL HORROR? | SIN CONFIRMAR

RESIDENT EVIL 7

» ¿El nuevo *RE* será exclusivo de Xbox One?

Hace unos semanas escuchamos insistentes rumores de que Microsoft se iba a llevarse a su Xbox One *Resident Evil 7* en exclusiva. Aunque sabemos que está en desarrollo, oficialmente Capcom no lo ha anunciado todavía y tanto la compañía de Osaka como la de Redmond guardan silencio al respecto. Un silencio que se romperá, suponemos, en el próximo E3. Algunos han querido ver en este rumor una maniobra de Microsoft para entrar con un título llamativo en el mercado japonés (recordemos que su nueva consola aun no ha sido lanzada allí), además de fortalecer su catálogo de cara a PS4, que le lleva bastante ventaja en cuanto a ventas a nivel mundial. De todas formas, la franquicia *Resident Evil* no pasa por su mejor momento de popularidad tras la cuestionadísima sexta entrega. Eso sí, tampoco sería una jugada descabellada (mirad lo que pasó con *RE4*), aunque suponemos que de ser cierto este rumor, sería una exclusiva de carácter temporal, Nos cuesta creer que Capcom vaya renunciar a las jugosas ventas de su futuro *RE* en PS4... .

La polémica

Aunque ni Capcom ni Microsoft han confirmando nada, hay rumores que afirman que *RE7* sería exclusivo de Xbox One. Viendo los precedentes no sería descabellado, aunque de ser cierto nosotros apostamos por una exclusiva temporal.

OTRAS POLÉMICAS RECIENTES

Hay otros títulos que también han levantado "polvareda" en estos días, bien por sus contenidos censurados o bien por eterno "debate" de cómo se debe tratar la violencia y el sexo en los videojuegos. Lo de *The Last Guardian* ya es otro cantar...



SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD

PS3 | UBISOFT | ROL | YA DISPONIBLE

El hilarante juego de rol de Obsidian basado en esta ácida serie de animación es menos ácido en Europa, ya que aquí sale con varias escenas censuradas (relacionadas con sondas anales, aborto...).



HOTLINE MIAMI 2

PS4, PS VITA | DEVOLVER | ACCIÓN | 2014

En la demo mostrada a ciertos medios de este juego tan ultraviolento como pixelado había una escena que recreaba una agresión sexual que levantó mucho "revuelo". La quitaron de la demo.



THE LAST GUARDIAN

¿PS3? | SONY | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

Y terminamos con nuestra polémica favorita: *The Last Guardian*. Un mes más seguimos sin saber nada nuevo del tercer juego del Team ICO. ¿Se presentará en este E3? ¿O ya para el siguiente?

PONEMOS **PS3 Y PS4** CARA A CARA PARA ACLARAR TUS DUDAS

¿ES MOMENTO DE CAMBIAR DE



Una de vuestras preguntas recurrentes es si ha llegado el momento de comprar una PS4 o es mejor esperar. Pues vamos a descubrirlo analizando todos los aspectos de las dos consolas.

Decidir si saltar a la nueva generación o cuándo hacerlo, es una cuestión muy personal en la que influyen muchos factores, empezando por los económicos y continuando por las necesidades de cada uno. ¿Eres un jugón empedernido y le echas horas y horas o juegas sólo a ratos y cuando puedes? ¿Utilizas tu consolas sólo para jugar o le das más usos? ¿Hasta qué punto es importante para ti el juego online y estar conectado con tus amigos? ¿Tienes muchos juegos a los que no quieres renunciar o crees que ha llegado el momento de probar cosas nuevas? Todos estos factores, y algunos más, influyen en una decisión tan importante como la de cuándo cambiar de consola. Y eso sin olvidarnos del gustirrinín que da estrenar y experimentar cosas nuevas...

Pensando en estos factores, vamos a analizar las principales razones por las que te conviene seguir con PS3 un tiempo o más o las que hacen muy recomendable que seas uno de los miles de jugadores que ya han experimentado las nuevas funciones de la "next gen". Las prestaciones de las dos máquinas, los juegos actuales y el futuro catálogo ambas son los tres factores fundamentales que hemos tenido en cuenta. La idea no es decidir por ti, sino que seas tú mismo el que extraiga sus propias conclusiones y decida cuándo ha llegado el momento de abandonar PS3 y estrenarse en la nueva generación. Y es que (esto es lo primero que debemos dejar claro) PS4 terminará convirtiéndose en nuestra consola de cabecera, ya que como sabemos de sobra más pronto que tarde los desarrollos para PS3 empezarán a disminuir y las grandes producciones que todos querremos jugar serán exclusivas para PS4...

GENERACIÓN?

PS3 V

LAS MÁQUINAS



Si ponemos frente a frente las posibilidades multimedia de PS3 y de PS4, la nueva consola sale perdiendo. Inexplicablemente PS4 no reproduce ni imágenes, ni vídeo ni música desde un pendrive o un CD, mientras que en PS3 podemos no sólo ver las fotos de nuestras últimas vacaciones, sino que incluso podemos crear álbumes y añadirles transiciones y música. Ninguna de estas opciones está disponible en PS4, que ve reducidas sus opciones multimedia a la reproducción de DVD y Blu-ray (no en 3-D) y a la suscripción de servicios online de música y vídeo, también disponibles para PS3.

PS3 es un sistema mucho más abierto e incluso fue posible instalar otro sistema operativo, Linux, hasta que Sony cerró esta opción mediante una actualización. Esta versatilidad también provoca algunos problemas, como conflictos de configuración del audio con según qué vídeos, imposibilidad de actualizar los códecs para visualizar nuevos formatos e incluso conflictos con algunos periféricos que pueden funcionar o no según las configuraciones que tengas... Y si no eres muy hábil, la verdad es que puede provocar bastante frustración ser incapaz de oír una película en 5.1 porque tienes activa una opción que no era...

En plena madurez, PS3 es una consola completísima y muy abierta.

Por otro lado, PS3 permite gestionar los juegos de PS Vita: podemos descargarlos en PS3 y luego transferirlos a la portátil vía USB y al revés, algo que no se puede hacer con PS4, pese a que PS4 se comunica magistralmente con PS Vita, hasta el punto de que podemos jugar en la portátil los juegos de PS4, mediante el uso remoto.

OPCIONES MULTIMEDIA

Reproductor DVD	SÍ
Reproductor Blu-ray	SÍ
Reproductor Blu-Ray 3D	SÍ
Reproductor MP3/CD Audio	SÍ
Reproductor de fotografías	SÍ
Reproducción archivos A/V vía USB	SÍ
Personalización (fondos, temas...)	SÍ

DESCARGA Y ACTUALIZACIÓN

Actualizaciones en segundo plano	NO
Instalación automática	NO
Gestión contenidos PS Vita	SÍ

FUNCIONES SOCIALES

Publicación de trofeos	SÍ
Trasmitir partidas en directo	NO
Captura y publicación de vídeo	NO
Captura y publicación de pantallas	NO
Chat de voz	SÍ
Chat Cruzado	NO

OTROS

Carga de periféricos en reposo	NO
Número de jugadores offline	7
Auriculares Bluetooth	SÍ
Reconocimiento facial/gestos	NO
Juego remoto automático con PS Vita	NO

EL ACIERTO +

Quien tenga una PS3 disfruta de un polivalente dispositivo multimedia capaz de hacernos una presentación de nuestras fotos de estas vacaciones o permitirnos ver una peli en 3-D. PS3 nos abrió las puertas a la Alta Definición y sigue siendo un estupendo vídeo Blu-ray. Ofertar multijugador gratuito fue una gran idea que la hizo destacar frente a la competencia.

− EL ERROR

Todo lo relacionado con las actualizaciones, del sistema y de los juegos, es un proceso lento y tedioso. Los parches son cada vez más grandes y frecuentes y requieren de mucho tiempo para descargarse. Se hace desesperante. Mantener un sistema tan abierto ha propiciado muchos errores y fallos de seguridad que se ha ido cerrando con parches que han limitado sus opciones.

PS4

CARA A CARA

EL ACIERTO

Las opciones asociadas al botón "Share", para compartir vídeos, imágenes y partidas, son divertidas, útiles y fluidas. Además, todo lo relacionado con la descarga de contenidos, la instalación y las actualizaciones es tan rápido que parece magia comparado con PS3. El uso remoto con PS Vita y el sólido juego online. Además, se acaba de anunciar un valor añadido: la Realidad Virtual.

EL ERROR

Aunque "cerrar" el sistema facilita su uso y evita errores de configuración, echamos de menos opciones como poder oír música, reproducir nuestras fotos o ver vídeos desde un USB. Lo que nos parece más inexplicable es que no haya un Gestor de contenidos para transferir juegos entre PS4 y PS Vita, sobre todo cuando PS Vita es una excelente compañera para PS4 y esta opción sí existe en PS3.



SÍ	Reproductor DVD
SÍ	Reproductor Blu-ray
NO	Reproductor Blu-Ray 3D
NO	Reproductor MP3/CD Audio
NO	Reproductor de fotografías
NO	Reproducción archivos A/V vía USB
NO	Personalización (fondos, temas...)

SÍ	Actualizaciones en segundo plano
SÍ	Instalación automática
NO	Gestión contenidos PS Vita

SÍ	Publicación de trofeos
SÍ	Trasmitir partidas en directo
SÍ	Captura y publicación de vídeo
SÍ	Captura y publicación de pantallas
SÍ	Chat de voz
SÍ	Chat Cruzado

SÍ	Carga de periféricos en reposo
4	Número de jugadores offline
NO	Auriculares Bluetooth
SÍ	Reconocimiento facial/gestos
SÍ	Juego remoto automático con PS Vita

Pese a todo, PS3 es una consola con más de 7 años y eso se nota. Todos los procesos de instalación y actualización (cada vez mas frecuentes) se hacen eternos y hasta frustrantes. En PS4 este problema está solucionado. Las instalaciones en el disco duro son rapidísimas, las actualizaciones se realizan de manera casi automática e incluso podemos empezar a jugar mientras se descarga un juego. Descarga que hemos podido iniciar desde otro dispositivo. Además, PS4 apuesta con descaro por la "socialización". Acceder al menú de PS4 es como acceder a una red social en la que estamos en contacto con nuestros amigos, sabemos a qué juegan, podemos ver vídeos de sus partidas o pasarles nosotros los nuestros. Opciones centralizadas en un botón del mando, que son facilísimas de utilizar. Y es que PS4 da prioridad a la sencillez, antes que a proponernos un montón de opciones de ajustes. Y no olvidemos que la consola acaba de nacer y Sony seguirá añadiendo nuevas funciones.

PS4 es sencillez, inmediatez y potencia. Y todavía le queda mucho por aprender.

Aunque PS3 ahora mismo permite más opciones multimedia se ha quedado corta para manejar la enorme cantidad de información que llega en forma de parches y actualizaciones y no se acerca a igualar las opciones sociales de PS4. Compartir vídeos o retransmitir nuestra partida en directo a todo el mundo no está al alcance de PS3. Igual que con PS3 no podemos hablar con nuestros amigos estando en juegos diferentes ni podemos empezar a jugar mientras un juego se descarga. PS4 ya ofrece ahora mismo grandes posibilidades y le queda un largo camino por delante. PS4 puede crecer (como demuestra Project Morpheus), pero PS3 ha llegado a su tope.



BUSCA LAS DIFERENCI

Battlefield 4

PRECIO PS3: 69,95 € **PRECIO PS4: 69,95 €**

El apartado visual de *Battlefield 4* muestra una serie de diferencias menores como la mayor resolución en las texturas de PS4 (el juego funciona a 900p nativo reescalado a 1080p) más distancia de dibujado y mejores efectos en la iluminación y los reflejos. Sin embargo hay dos aspectos cruciales que hacen que la nueva versión sea muy superior. En primer lugar el aumento de la fluidez, con una tasa de frames bastante estable de 60 fps, y especialmente el número de jugadores en el modo online, que pasa de 24 en PlayStation 3 a 64 en su "hermana mayor". También hay que tener en cuenta que el juego online en la nueva consola requiere PlayStation Plus de pago. Pero la experiencia de juego multijugador es mejor en PS4 y hace que merezca la pena esta inversión adicional. La campaña (que queda en un segundo plano) es igual en ambas versiones.


Versión PS3


Las diferencias visuales más evidentes son la tasa de frames, resolución y distancia de dibujado.
Versión PS4

Thief

PRECIO PS3: 59,95 € **PRECIO PS4: 69,95 €**

El reseteo de esta mítica saga de sigilo tiene un rendimiento técnico muy superior en su versión para PS4, que va a 1080p, por los 720p de la de PS3. El desarrollo de la aventura es exactamente el mismo, pero las diferencias gráficas se hacen muy evidentes. En especial, destaca el uso y la carga de las texturas, que en PS3 es muy inferior para elementos como la ropa, el detalle de las caras o las sombras. Es un juego que merece mucho la pena jugar en la nueva generación.


Versión PS3


Versión PS4


Versión PS3


Versión PS4

MGS V Ground Zeroes

PRECIO PS3: 29,95€ (19,95€ PSN) **PRECIO PS4: 29,95€**

La misión de Big Boss cuenta con la misma planificación en las dos consolas, pero hay un par de diferencias. La más evidente es que la versión de PS4 corre a 1080p y 60 fps, por los 720p y los 30 fps de la de PS3, lo que hace que la impresión general sea mucho más limpia en la nueva generación. En PS3, el Fox Engine sufre, con un "popping" más acusado que incluso hace ver plantas pixeladas. Lo bueno de la versión de PS3 es que cuesta 10 euros menos en digital.

AS

Si habláramos del catálogo disponible, PS3 ganaría de calle: tiene muchísimos más juegos en el mercado y con series que hacen su compra más económica, desde los Essential a los Platinum. Eso es algo que sólo se consigue con tiempo y PS4 acaba de nacer. Si nos centramos en los juegos actuales, PS4 tiene aún pocos exclusivos (*Knack, Killzone Shadow Falls, InFamous Second Son*...) y el resto de títulos pueden disfrutarse también en PS3. Si llevas tus juegos al día, es decir, si lo que más te interesa es jugar a lo último de lo último, PS4 parece tu mejor opción. La gran mayoría de los juegos se ven más bonitos en la nueva consola y en algunos casos las mejoras son muy sustanciales. Según avancen los meses estas diferencias se harán más notorias. Y como verás en las siguientes páginas, el catálogo de exclusivos que va a crecer es el de PS4...

NBA 2K14

PRECIO PS3: 49,95€ **PRECIO PS4: 69,95€**

Es el paradigma del cambio de generación, hasta el punto de que se puede afirmar que éste es el mejor juego de PS4, pues 2K Sports se tomó la molestia de hacer un juego desde cero, lejos de los "ports hipervitaminados" de otros. El motor EcoMotion va a 1080p y 60 fps, genera las animaciones en tiempo real y, lo mejor, hace unas recreaciones calcadas de los jugadores. Y aún hay más: los modos Mi GM y Mi Carrera, que permite vivir la vida de un jugador, son realmente sublimes. Y los comentarios en español vienen de serie en el disco, sin códigos. ¿Se puede pedir más?



Versión PS3



■ Los jugadores lucen muchísimo mejor en PlayStation 4: tatuajes, expresividad, sudor, vello facial...

Versión PS4

Dynasty Warriors 8

PRECIO PS3: 39,95€ **PRECIO PS4: 59,95€**

PS4 ha recibido en un solo disco la *Complete Edition* de *DW8*, mientras que PS3 sólo ha recibido la expansión *Xtreme Legends* (el juego "estándar" ya salió en 2013). De ahí la diferencia de precio entre una versión y otra. En general, el juego es el mismo. En PS4 se ha mitigado el eterno "popping" de la saga, pero a costa de un "filtro grisáceo" que resulta feísimo. El salto no es significativo.


Versión PS3


Versión PS4

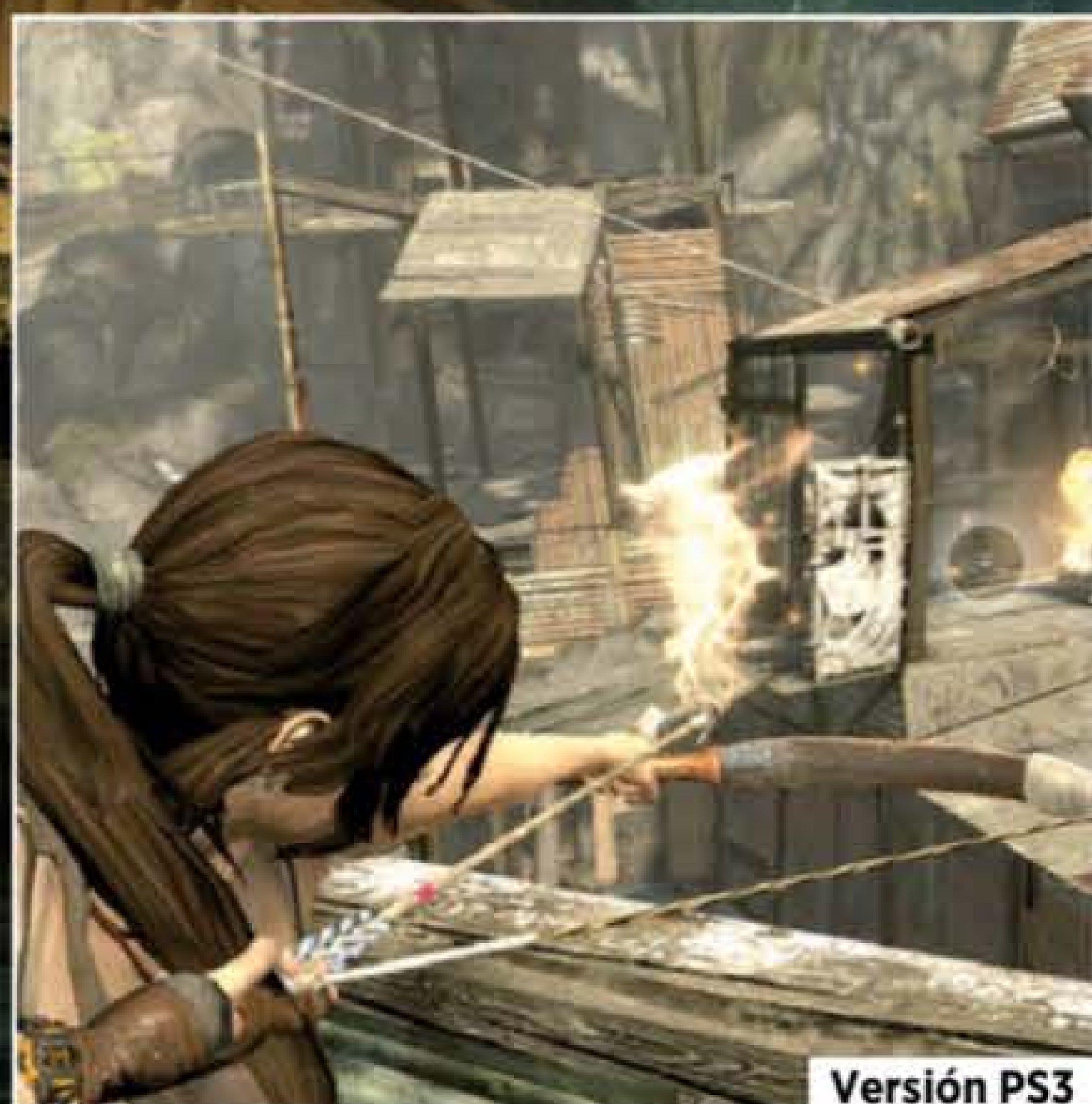
La LEGO Película

PRECIO PS3: 49,95€ **PRECIO PS4: 59,95€**

A simple vista apenas se aprecia ninguna diferencia. Si nos fijamos mucho vemos mayor nitidez en las texturas de la versión de PS4, algo más de brillo... Poca cosa. En lo que la versión PS4 gana de calle es en los tiempos de carga que, aunque son igual de numerosos que en PS3, son muchísimo más breves. Y en PS4 podemos usar PS Vita como segundo mando para jugar a dobles.


Versión PS3


Versión PS4


Versión PS3


■ El salto gráfico es evidente entre ambas versiones: los efectos, el modelo de Lara,...

Versión PS4

Tomb Raider

PRECIO PS3: 64,95€ **PRECIO PS4: 59,95€**

El reinicio de una de las sagas más míticas de la historia de los videojuegos tiene un desarrollo calcado en ambas versiones. Saquearás las mismas tumbas, encontrarás los mismos tesoros ocultos y lucharás contra los mismos isleños chiflados. Eso sí, técnicamente PS4 es muy superior, con 60 fps y 1080p de resolución nativa frente a los 30 fps y los 720p de nuestra querida PS3. La potencia de PS4 también ha permitido que Crystal Dynamics multiplique por cuatro el número de texturas, de efectos de partículas o que el pelo de Lara luzca más real gracias a la tecnología TRESS FX que hasta ahora era patrimonio exclusivo de los PC super hormonados.

LOS JUEGOS FUTUROS

EXCLUSIVOS PS3

Until Dawn

PS3 | SUPERMASSIVE GAMES | SURVIVAL HORROR | 2014

Lo esperábamos para 2013, pero será este año cuando este original "survival horror", que hará un gran uso de Move, nos asustará en la piel de un grupo de jóvenes aislados en una montaña. Aunque ahora se rumorea que podría salir en PS4 y ser compatible con Project Morpheus...



Copa Mundial de la FIFA

PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO | 16 DE ABRIL

El único juego oficial del Mundial de Brasil no aparecerá en PS4. Una medida bastante "conservadora" por parte de EA teniendo en cuenta que ya hay 7 millones de PS4 en el mundo. Por otro lado, es uno de los pocos exclusivos de PS3 que merecen la pena en estos meses.



Lanzamientos PS3

- Copa Mundial de la FIFA
- Drakengard 3
- Devil's Third
- J-Stars Victory VS
- Kingdom Hearts 2.5 HD Remix
- Risen 3
- Sacred 3
- Tales of Xillia 2
- Tales of Zestiria
- Ultra Street Fighter IV
- Until Dawn

Tales of Xillia 2

PS3 | BANDAI NAMCO | ROL | 2014

El rol es uno de los géneros que más alegrías nos va a dar en el último tramo de vida de PS3, con título como *Tales of Xillia 2, Tales of Zestiria, Kingdom Hearts 2.5 HD Remix...*



MULTIPLA

Watch Dogs

PS3/PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 27 DE MAYO

Ya queda poco para que podamos comprobar por nosotros mismos cómo será *Watch Dogs*, el "sandbox" futurista ambientado en Chicago que nos sorprendió a todos en el E3 de 2012 y que después, entre retrasos y supuestos "bajones gráficos", ha ido perdiendo fuelle. Además en las dos consolas disfrutaremos de un contenido extra exclusivo de unos 60 minutos de duración.



Destiny

PS3/PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP | 9 DE SEPTIEMBRE

Bungie, los autores de las mejores entregas de la serie *HALO*, están dando los últimos retoques a su proyecto más ambicioso, un shooter muy enfocado al cooperativo en un futurista universo rico en detalle y en constante evolución. Este verano disfrutaremos de la beta en exclusiva temporal para PS3 y PS4. Si el destino lo permite, el mes que viene hablaremos de *Destiny* en detalle.



Catálogo Multiplataforma

- Alien Isolation
- Destiny
- Diablo III
- Dragon Age Inquisition
- Dying Light
- MGSV The Phantom Pain
- Mad Max
- Moto GP 14

Muchos de los grandes juegos de este 2014 serán multiplataforma, como podéis ver más abajo. Obviamente, la versión PS4 será superior pero si decides no saltar a la "next gen" este año, es seguro que vas a tener juegos de calidad en PS3. Un panorama menos halagüeño tenemos en cuanto a sus juegos exclusivos. Habiendo salido ya *Castlevania LoS 2* y *Dark Souls II*, pocos juegazos le quedan ya a PS3 y algunos de ellos (como *J-Stars Victory VS*) aún no han sido confirmados oficialmente en nuestro país. De los que quedan, el rol es el género "mejor parado", con títulos como *Tales of Xillia 2*, *Sacred 3* o *Kingdom Hearts 2.5 HD Remix*. En cambio, como es lógico el futuro es de PS4, con un prometedor final de año (*The Order 1886*, *Assassin's Creed Unity*...) y una batería de juegazos para 2015 que quita el hipo (empezando por *The Witcher 3* y terminando por *Final Fantasy XV*, *Kingdom Hearts III*, el nuevo *Uncharted*...). Y estamos seguros de que en el E3 anunciarán nuevos bombazos.

TAFORMA

Dying Light

PS3/PS4 **WARNER** **ACCIÓN** **2014**

Los creadores de los dos *Dead Island* van a pulir la fórmula que tan bien les funcionó en el pasado con este brutal "sandbox" en primera persona repleto de zombis que incorporará nuevos elementos como secciones de sigilo o movimientos de "parkour". Habrá ciclos de día/noche y cuando caiga el sol, los zombis serán más agresivos y aparecerán nuevas y más peligrosas especies...



MGS V The Phantom Pain

PS3/PS4 **KONAMI** **AVENTURA DE ACCIÓN** **SIN CONFIRMAR**

Tras el breve "aperitivo" que ha supuesto *Ground Zeroes*, tenemos más ganas que nunca de sumergirnos en *The Phantom Pain*. Ya hemos visto el buen trabajo de Kojima y su equipo en la parcela técnica y ahora estamos deseando verlo aplicado a un enorme mundo abierto con una gran historia de fondo. Aún no tiene fecha pero se rumorea que podría salir a principios de 2015...



- Murdered: Soul Suspect
- Raven's Cry
- Sniper Elite III
- Sombras de Mordor
- The Amazing Spider-Man 2
- The Evil Within
- Watch Dogs
- Wolfenstein The New Order

EXCLUSIVOS PS4

Kingdom Hearts III

PS4 **SQUARE ENIX** **ROL DE ACCIÓN** **SIN CONFIRMAR**

Tras triunfar sobre todo en PS2, nos hemos pasado todos los años de vida de PS3 suspirando por este *Kingdom Hearts III* que finalmente saldrá... pero para PS4. Esperemos que en el próximo E3 su creador Tetsuya Nomura nos revele nuevos detalles y su fecha de salida.



The Order 1886

PS4 **READY AT DAWN (SONY)** **ACCIÓN** **2014**

Viendo que el nuevo *Uncharted* de PS4 no va a salir en este 2014 (al menos no aparece en un plan de lanzamientos para este año que Sony ha publicado en su blog oficial), parece que la gran apuesta de la compañía de cara a estas navidades será el prometedor *The Order 1886*.



The Witcher 3

PS4 **BANDAI NAMCO** **ROL** **FEBRERO**

Lo esperábamos para este año, pero este brujo de cabellos blancos que se llama Geralt de Rivia no nos enseñará su dupla de espadas hasta febrero de 2015. El estudio polaco CD Projekt necesita unos meses más para que el resultado esté a la altura de lo esperado.



Catálogo PS4

- Assassin's Creed Unity
- Cyberpunk 2077
- Deep Down
- Kingdom Hearts III
- DriveClub
- Evolve
- Final Fantasy XV
- Metro Redux
- The Crew
- The Division
- The Elder Scrolls Online
- The Order 1886
- The Witcher 3 Wild Hunt
- Uncharted

¿ES MOMENTO DE

NUESTRA OPINIÓN



La opinión de **Sonia Herranz**

Directora de Playmanía

Sí

¡¡¡Se acerca la hora!!!

Puede que hasta ahora los juegos de PS4 nos hayan dejado con el poso de "esto ya lo he visto yo", pero los últimos lanzamientos, desde *Thief* hasta *inFamous*, pasando por el breve *Metal Gear Solid V* o el reconstruido *Tomb Raider*, dejan muy patente que si quieres disfrutar de lo mejor tienes pasarte a PS4. Todavía podemos conformarnos con las versiones para PS3, que siguen funcionando muy bien y a las que sólo se les ven las carencias al compararlas con las de la nueva máquina, pero ¿cuánto va a durar esta situación? Poco, la verdad.

Como habréis visto en páginas anteriores, los juegos exclusivos para PS4 son muchísimo más atractivos que los de PS3 y, además, los juegos multiplataforma, los que van a salir para las dos, seguramente estén muy por encima en PS4 o eso se adivina de lo poquito que hemos podido ir viendo... ¿Es entonces este el momento de cambiar a PS4? Pues si no lo es, está muy cerca. Puede que ahora mismo no haya muchos lanzamientos en el horizonte para PS4, pero es que tampoco hay muchos más para PS3 y salvo que quieras tirar de catálogo para recuperar algún titulazo que te hayas dejado por el camino (y que probablemente esté a un excelente precio, eso sí), parece obvio que la única manera de seguir disfrutando de los mejores juegos es saltar de generación. Y se puede disfrutar mucho jugando "gratis" con PlayStation Plus...

No me quiero olvidar tampoco de las posibilidades de la máquina en sí. Sé que suena raro, pero mi sensación cuando trasteo con PS4 es la misma que sentí cuando encendí un iPad por primera vez: ¿qué se puede hacer con esto? Si te gusta trastear, casi nada. Opciones las justas para que no te puedas equivocar y disfrutes del producto sin complicaciones. Tecnología para torpes, vamos. Los numerosos menús de PS3 dejan paso en PS4 a unas sencillas opciones que nos limitan ciertas acciones (como lo de pasar o sacar contenido en un pendrive), pero nos facilitan la vida enormemente, tanto al configurar la consola como al usarla. Y no hablemos ya de todo lo relativo a instalaciones, descargas y actualizaciones... La pobre PS3 me saca de quicio cuando me toca actualizar un juego o descargar e instalar una simple demo, acciones que en PS4 son infinitamente más rápidas. No le saco mucho partido todavía al botón "Share", porque se me olvida que puedo recuperar los 15 últimos minutos jugados y enviárselos a mis amigos para que flipen con rápido que me acabo *Ground Zeroes*. Antigua que es una...

Si tienes 400 euros (que esa es la madre del cordero) más vale que empieces a pensar en invertirlos en PS4. Puede ser en abril o en mayo, pero antes de que acabe el año te arrepentirás si no la tienes...



La opinión de **David Villarejo**

Subdirector de arte de Playmanía

NO

Aún es pronto...

No me considero un experto, ni tengo intención de analizar la consola en profundidad, así que me centraré en el factor "diversión". Me llevé la consola a casa para probarla en un ambiente relajado, en la comodidad de mi sofá, y con el único objetivo de disfrutar jugando. Quería empezar probando el juego que menos me atraía, *Call of Duty*, para ir subiendo en intensidad (*Need for Speed, Assassin's, Killzone, Metal Gear...*) y terminar con *Thief*.

El inicio fue emocionante... *CoD* era divertido, intenso y espectacular, pero poco a poco me invadía la sensación de que esto ya lo había jugado. Conforme iba probando otros juegos, la sensación no mejoraba, y mi emoción inicial se iba desvaneciendo para convertirse en pereza y aburrimiento. Afortunadamente dejé lo mejor para el final, y *Thief* me ayudó a mejorar mi mala impresión. La cuestión es: ¿Merece la pena gastar 400 euros en una consola para disfrutar de un solo juego, que además está disponible en PS3? Buscando una respuesta a mi falta de entusiasmo, me di cuenta de que no me importaba la pobre mejora gráfica (excepto algunos efectos de iluminación), ni la sensación de falta de potencia, ni sus escasas opciones multimedia. El problema realmente eran los juegos. No aportaban nada que no tuviera en PS3.

Mucha gente valora una consola por la potencia, la tecnología que ofrece, lo bien que queda en su salón... Para mi no es más que una herramienta de ocio, y podría pasar por alto sus defectos si fuese acompañada de un buen catálogo de juegos.

He disfrutado mucho de mi PS3 y todavía me quedan muchas joyas por jugar (y a precios de risa), y si comparamos ese factor "diversión", PS4 pierde por goleada. Estoy convencido de que cambiaré de opinión con el tiempo y me rendiré a la nueva generación, pero no creo que eso ocurra antes de un año.



La opinión de **Alberto Lloret**

Redactor Jefe de Hobby Consolas

Sí

Sí, sin reservas

Tanto por afición como por temas laborales me gusta ver y probar la mayor cantidad posible de juegos. Por eso PS4 tenía que estar en mi poder desde el primer día. Tampoco soy un ingenuo y sabía lo que me iba a encontrar: exclusivas a medio gas, mucho multiplataforma y algún descargable interesante. Total, el primer año de vida de todas las consolas siempre ha sido flojo. ¿O los comienzos de PS2 fueron mejores? ¿Y PS3? Todas requieren un tiempo de rodaje para mostrar de lo que son capaces...

Tampoco es menos cierto que, por circunstancias personales, ya no puedo terminarme todo lo que quiero. Por eso, algunos relanzamientos como *Tomb Raider Definitive Edition* me han permitido rescatar títulos que abandoné y terminarlos en su mejor versión... Y si hablamos de los multiplataforma, como *MGSV: Ground Zeroes* o *Thief*, pues más de lo mismo: prefiero jugarlos en la "next gen". Porque, aunque haya gente que piensa que apenas se nota la diferencia, que los 60 fps no se aprecian o que los efectos de luz o las texturas tampoco son para tanto... pues qué queréis que os diga, yo lo noto y prefiero jugar la mejor versión posible. Añade a la ecuación PS + y jugar sin coste adicional (si estabas suscrito por PS3 o Vita no pagas nada), con interesantes títulos como *Resogun, Contrast, Outlast* o *Mercenary Kings*. El remate lo pone el propio precio de la consola, el lanzamiento más económico de todas la historia de Sony. A ver si no porqué tiene tanta demanda... Pero también entiendo que, para mucha gente, aún no ha llegado el momento de saltar a la next gen, tanto por el catálogo como por la propia máquina (¿cómo es posible que no pueda ver un avi desde un pendrive, si ya lo hacía PS3?). Pero en mi caso, lo que busco es una máquina para jugar y hoy por hoy, PS4 está empezando a acaparar todo mi tiempo. No quiero pensar lo que será en un año...

CAMBIAR A PS4?



La opinión de **Daniel Acal**
Redactor Jefe de Playmanía

Le faltan juegazos exclusivos

NO

Podría empezar diciendo que, botón Share aparte, las "funciones multimedia" que oferta PS4 están por debajo de las que ofrece PS3 a día de hoy, por increíble que parezca. Pero no lo voy a hacer porque yo soy de los que piensa que una consola es para jugar. Así que voy a centrarme en lo importante: los juegos. Yo no me compré PS4 el día de su lanzamiento porque ningún juego de su catálogo inicial me convencía. Quizás si *Watch Dogs* no se hubiese retrasado, me habría animado a comprármela el día de su estreno, pero como finalmente no salió decidí esperar a que llegara algún juego que me motivara. Así que me la compré para jugar a *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes.* Y me la compré porque tarde o temprano me la iba a comprar pero a mí, hoy por hoy, me apetece mucho más jugar a juegos de PS3, tanto a títulos "actuales" (léase *Dark Souls II*) como a algunas de las muchas "cuentas pendientes" que tengo del pasado. ¿De verdad os habéis jugado todas las joyas que atesora el magnífico y amplísimo catálogo que tiene PS3? Yo no, desde luego. Y voy a aprovechar estos meses hasta que salgan los grandes juegos exclusivos de PS4 para no perderme ni uno. Porque decidme, con *Infamous Second Son* ya en la calle (y a mí es un juego que no me termina de convencer), ¿qué juego exclusivo de PS4 hay interesante hasta la llegada de *The Order 1886*? Para mí, sólo *The Elder Scrolls Online* y el tema de las cuotas mensuales me echa para atrás. Mucho de lo bueno (y de lo menos bueno) que viene en estos meses (*The Evil Within, Destiny...*) sale para las dos consolas. Y si bien es cierto que las versiones de PS4 serán superiores, no tengo tan claro que las diferencias técnicas merezcan un desembolso de 400 euros. Obviamente, si te lo puedes permitir, pues mejor jugarlos en PS4, claro. El pelo de Lara Croft está mejor acabado en la "next gen", sí. Pero insisto, yo a día de hoy no creo que PS4 sea una compra imprescindible y me resulta muy sorprendente que Sony haya logrado vender siete millones de PS4 con un catálogo de juegos tan limitado. Matizo: a día de hoy no lo veo imprescindible, pero de cara a este otoño sí que habrá juegos que no saldrán en PS3 que justifiquen la compra de la consola (como el citado *The Order 1886, Evolve* o *Assassin's Creed Unity*). Yo que vosotros me ponía como tope las próximas navidades para "saltar de generación" si es que no lo habéis hecho ya. Porque evidentemente el futuro sí que es de PS4, con un panorama que pinta brutal para 2015 con *The Witcher 3* y todos los que vengan detrás (*Kingdom Hearts III, Final Fantasy XV...*). Y sobre todo, con esa revolución en el horizonte que puede suponer Project Morpheus.



La opinión de **Rafael Aznar**
Redactor de Playmanía y Hobby Consolas

Sin vuelta atrás

SÍ

Reconozco que cuando se lanzó PS4 no sentí la más mínima necesidad de agenciármela. Salvo *NBA 2K14*, no había ningún título que me atrayera y, para más inri, muchos eran conversiones de PS3 hechas al tuntún para aprovechar que el Pisuerga pasaba por Valladolid. Sin embargo, cinco meses después ya estoy a la espera de un pack al que abrazar. ¿Tal vez uno con *Watch Dogs*?
El tiempo de PlayStation 4 ya ha llegado, una vez que su predecesora ha quemado prácticamente todas sus naves. Es cierto que aún no hay un gran catálogo de exclusivas (*InFamous* y *Killzone*, a mí plim, sinceramente), pero el próximo E3 va a estar cargado de anuncios para el otoño. ¿Por qué comprarla ahora, entonces?
En primer lugar, porque los juegos multiplataforma, aún ofreciendo el mismo desarrollo, presentan una diferencia visual difícil de pasar por alto. Para mí, la resolución o la tasa de imágenes por segundo son conceptos casi metafísicos, pero hay una cosa que es innegable: tras haber jugado a *Thief* y *Ground Zeroes* en PS4 y luego haber tenido que probarlos en PS3, casi me hago el haraquiri.
En segundo lugar, parece que las "third parties" ya empiezan a desarrollar títulos pensados expresamente para la consola: *Project CARS, Batman Arkham Knight, Assassin's Creed Unity...*
En tercer lugar, ya ha pasado un tiempo prudencial para librarse de las potenciales máquinas defectuosas de las primeras remesas. Quien espere una rebaja del precio, que espere sentadito un par de años, porque ya está muy ajustado: 400 euros, cuando PS3 salió a 600 y, aún a día de hoy, el modelo de 500 gigas sigue costando 250 euros del ala. Además, las ventas, ya en torno a los siete millones en todo el mundo, la avalan. Sony tardará en rebajarla.
Si ya se ha cebado lo suficiente al cerdito con billetes y monedas de euro, es hora de ir destripándolo para hacer el trueque de rigor.

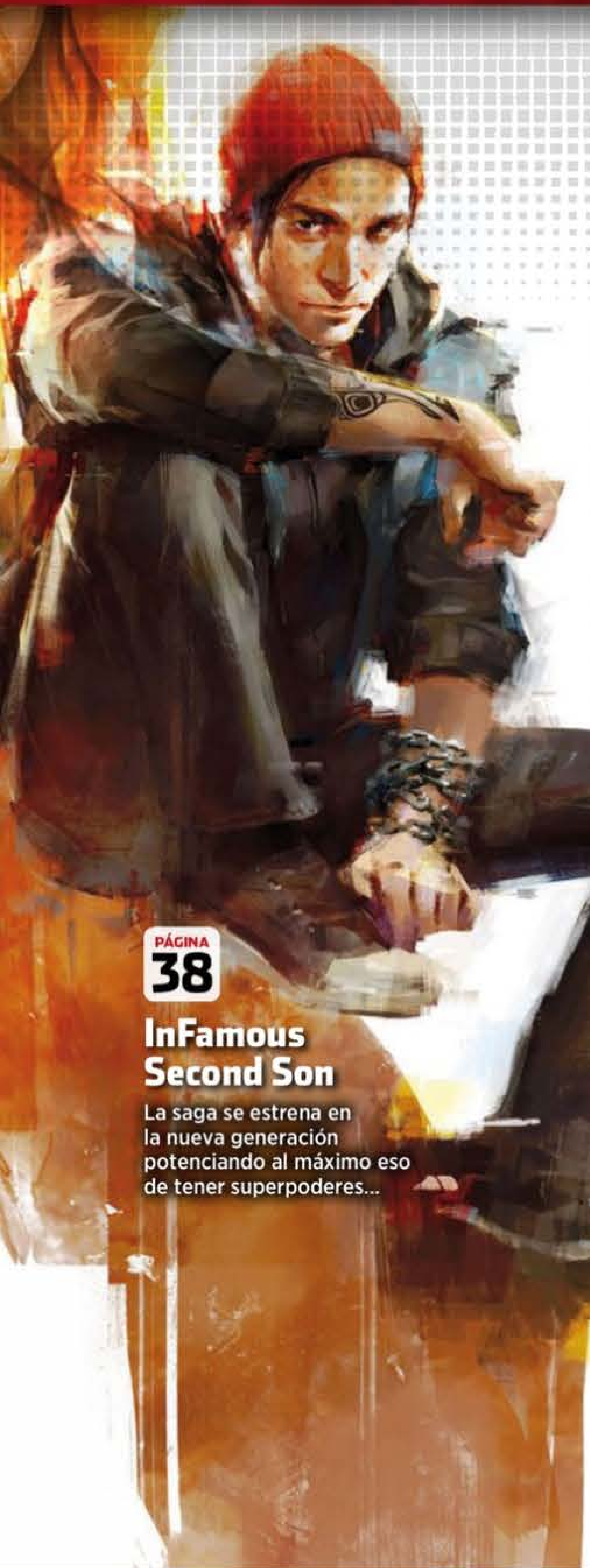


La opinión de **Daniel Quesada**
Jefe de Sección de hobbyconsolas.com

Al mejor de E3

NO

Lo admito, me gusta ser un "early adopter" de esos, así que suelo comprarme las consolas el mismo día de su lanzamiento. Pero ojo, lo hago más por un interés "profesional" (ver cómo van cambiado los firmwares, la interfaz...) que por uno jugón. Creo que, pensando puramente en la rentabilidad de la inversión, es más prudente esperar a ese mes clave en la vida de todo jugón: junio, cuando tendrá lugar el E3 2014. Muchos dicen que la edición de este año no parece tan interesante, pero yo opino todo lo contrario: es ahora cuando las compañías pueden demostrar de verdad el potencial de las consolas de nueva generación.
Sí, *Infamous Second Son* tiene unos gráficos bastante impresionantes y ya está a la venta. Pero yo hablo de juegos que vayan más allá de la "fuerza bruta". Todavía tenemos que ver títulos que definan esta next gen, que de verdad tengan una personalidad propia, como lo fueron los *Uncharted* en la época dorada de PS3. No me refiero solo a ver el potencial de PS4, sino también al de Xbox One (¿se puede decir Xbox One en PlayManía?) y decidir en función de juegos más sólidos, no en función de esperanzas o promesas de futuro.
Dicho esto, creo que los meses iniciales de PS4 están siendo especialmente buenos, sobre todo si los comparamos con los de PS2 o PS3 (parece que ya nadie recuerda el mal rato que pasaron estos sistemas, sobre todo PS3, durante sus primeras semanas), así que no creo que los primeros clientes de la consola se sientan decepcionados. Pero, ¿y cuando se pasen los 2 juegos interesantes que hay ahora mismo? En otras palabras, el hardware convence, pero el software todavía necesita un empujoncito extra, que estoy seguro llegará en el E3. Mientras tanto, como dicen los compañeros, con PS3 todavía tenéis diversión de sobra. Aprovechadla.



PÁGINA 38

InFamous Second Son

La saga se estrena en la nueva generación potenciando al máximo eso de tener superpoderes...



PÁGINA 46

» **South Park: La Vara de la Verdad.** Un juego de rol, con lo que implica el género, y con el aliciente extra ser absolutamente fiel a la serie de TV, incluyendo sus salidas de tono y su irreverente humor.



PÁGINA 44

» **LEGO El Hobbit.** Con las piezas LEGO se puede construir cualquier cosa, incluso una humorística versión de las dos películas de "El Hobbit".



PÁGINA 53

» **Fez.** PlayStation Store nos depara cientos de sorpresas y algunas especialmente agradables como este originalísimo plataformas que además es cross-buy: te lo compras en PS4 y lo juegas en Vita y PS3.

OJITO A PS STORE

Si nos sorprende las escasez de lanzamientos de relumbrón, más nos sorprende aún la calidad de los lanzamientos digitales que se están ocupando de llenar ese hueco referido a la creatividad y la originalidad que muchas veces echamos de menos en las grandes producciones. Además, da igual que consola PlayStation tengas, ya que para las tres máquinas hay juegos de enorme calidad y, además, en muchos casos con funciones "cross" (lo compras para una Play y lo juegas en las demás). Pero si sois más de comprar en "físico", también podéis apostar por propuestas de tanta calidad como *South Park*, *InFamous* o los siempre divertidos *LEGO*.

PS4

PS3

PS Vita

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos: 12+ EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED









Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **SUCKER PUNCH**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **79,95 €**

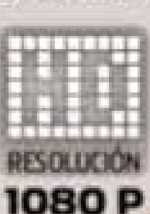

JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SI**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://es.playstation.com/infamous-second-son/



El poder de Delsin es devastador. Habrá que decidir si usarlo para el bien... O para el mal.

LAS AVENTURAS DEL **SUPERHÉROE** GRAFFITERO

InFamous Second Son

Una nueva consola trae aparejado un nuevo héroe. Delsin releva a Cole para demostrar que no está todo inventado en el terreno de los superpoderes.

Cole McGrath fue uno de los héroes más populares de PS3 gracias a sus dos *InFamous*, pero ahora llega el turno de un nuevo héroe en PS4. Delsin es "contagiado" de los poderes de otro conductor y se ve involucrado en la invasión de Seattle por parte del ejército D.U.P. Como nuevo conductor (o "bioterrorista", como lo llama el D.U.P.), deberá usar sus poderes para ayudar a su tribu, que ha sido castigada por los ataques de la cruel Brooke Augustine. Delsin no usa la electricidad, sino un nuevo elemento: el humo. Con él puede moverse con más versatilidad que un humano normal, planear, atacar cuerpo a cuerpo, saltar más alto, disparar proyectiles... Lo mejor es que a medida que avanza el juego obtiene dos ramas de poderes más. Bueno, hay una cuarta, pero tenéis que avanzar mucho para descubrirla.

El desarrollo vuelve a ser el propio de un sandbox: podemos movernos con libertad por la ciudad (en esta ocasión estamos en Seattle), para ir a por las misiones principales o bien hacer algo de tiempo con las tareas secundarias. Éstas no son especialmente llamativas e incluyen derribar drones, buscar a algún agente infiltrado o liberar a rehenes. Lo más entretenido es acabar con todas las fuerzas del D.U.P. que podamos para "desmilitarizar" sectores de la ciudad (lo que nos da recompensas como puntos de viaje rápido o nuevo vestuario) y hallar los fragmentos que nos dan puntos de poder. Con esos puntos vamos invirtiendo en nuevos

Delsin Rowe es un miembro de la tribu Akomish. Ahora, debe usar sus nuevos poderes para defender a su pueblo.

EN EL LÍMITE DEL **BIEN Y DEL MAL** : ASÍ USAMOS EL **KARMA**



1 **CIERTAS ESCENAS** nos obligan a tomar decisiones sobre nuestros compañeros. Ello afectará drásticamente a nuestro karma.



2 **OTRAS ACCIONES** menos relevantes (como atacar a un ciudadano o salvar a otro) añaden un extra de karma del bien o del mal.



3 **SEGÚN EL KARMA** que "cultivemos", tendremos acceso a ciertos movimientos especiales. El juego no cambia, pero sí el final...



Los ataques finales necesitan crear una racha de ataques para estar disponibles. Una vez los ejecutamos dan para el pelo a todos los malos.



Podemos pintar graffiti en puntos clave de la ciudad. Basta con girar el mando 90 grados y moverlo como si fuera un spray de verdad.



El sistema de combos es sencillísimo, basta con pulsar un botón. Los proyectiles son un pelín más complejos de usar.





El apartado visual marca un punto y aparte respecto a lo que habíamos experimentado previamente.

movimientos. Pero claro, algunos de estos movimientos sólo se pueden adquirir si tenemos suficiente karma del bien o del mal. El karma depende, a su vez, de que hagamos acciones altruistas o egoístas. Algunas son simples y nos dan una leve recompensa, pero las que más modifican nuestro karma pondrán a prueba nuestra moral. De hecho, como supondréis, esto afecta al final del juego (pero no al desarrollo de las misiones). Hay un final bueno y otro malo, pero incluso ellos pueden tener matices según nuestras acciones previas.

El apartado técnico estaba dando que hablar por su calidad. Nos congratula confirmar que se han cumplido las expectativas, pues muestra unos gráficos que realmente están a otro nivel. Esto se nota especialmente en los efectos de iluminación y partículas, además del modelado de las caras durante las escenas de corte. Además, se ha sacado algo de partido al Dual Shock 4, ya que hemos de moverlo para pintar graffitis en algunos minijuegos. Su altavoz interno suena cuando recibimos una llamada de teléfono o cuando recargamos nuestra energía. No es nada del otro mundo, pero tiene su gracia. Así, *Infamous Second Son* es uno de los juegos más atractivos que tiene PS4 (si no el que más), aunque sus misiones son bastante sosas y, que, como sandbox, se queda algo corto frente a la competencia. Eso no os impedirá disfrutar del espectáculo.



Los modelos y las animaciones durante las escenas de vídeo son sorprendentemente buenos. Casi parecen personas reales.



Algunas escenas de vídeo usan la estética de un cómic animado, algo a lo que nos tiene acostumbrados Sucker Punch.

» PODERES DE NUEVA GENERACIÓN

Aunque mantienen bastante puntos en común, las "ramas de poder" de Delsin poseen señas distintivas:



EL HUMO nos permite colarnos por ranuras de ventilación y atravesar ciertas barreras. Su disparo es bastante dañino.



EL NEÓN sirve para correr a toda velocidad y movernos hacia arriba por los edificios. Es el más rápido... Y el más débil.



EL VÍDEO da la posibilidad de hacernos invisible o de generar ciertos objetos que nos ayuden durante los combates.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Los poderes son originales y muy llamativos. Los gráficos sacan partido a PS4.

» LO PEOR

No es demasiado innovador en su mecánica. Un pelín corto, para ser un sandbox.

Te gustará + que... **AM. SPIDER-MAN 2**



Te gustará = que... **ASSASSIN'S CREED IV**



90	**» GRÁFICOS** Lo mejor, los efectos de luces y partículas y los rostros.
88	**» SONIDO** Estupendo doblaje al castellano. La música es maja, sin más.
85	**» DIVERSIÓN** A pesar de su falta de sorpresas, es fluido, cómodo y llamativo.
84	**» DURACIÓN** Yendo a todo trapo te durará unas 12 horas, pero hay tareas extra.
NOTA 87	Como sandbox no es nada novedoso, pero su tecnología y los poderes del prota sí están por encima de la media.





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **OMEGA FORCE**
Editor: **TECMO KOEI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**
Precio PS3: **39,95 €**


JUGADORES **1-2**


JUG. ONLINE **1-2**


TEXTOS **INGLÉS**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.tecmokoei-europe.com



La edición completa de *Dynasty Warriors 8* llega a PS4 con gráficos mejorados y batallas más vistosas.

EN EL REINO DE LA SANGRE, EL SUDOR Y LOS **MAMPORROS**

Dynasty Warriors 8 Xtreme Legends

Cao Cao, Liu Bei, Lu Bu y compañía se rompen los dientes por hacerse con el control de los Tres Reinos en las batallas más multitudinarias de la historia.

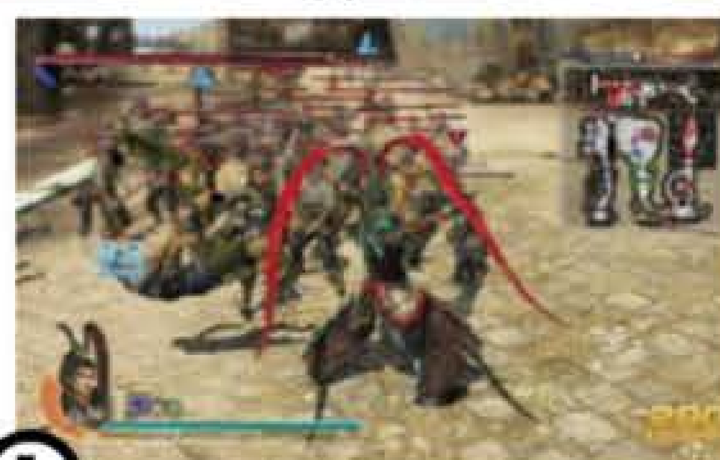
Desde los tiempos de PS2, *Dynasty Warriors* se ha convertido en una de las sagas más recurrentes del mundillo. El *Romance de los Tres Reinos* no sólo ha recibido multitud de adaptaciones al mundo virtual, sino que a su vez muchas de esas adaptaciones recibieron expansiones a posteriori, varias de ellas subtituladas como *Xtreme Legends*. Con la octava entrega numerada, que apareció en julio de 2013, Tecmo Koei ha hecho lo mismo, pero esta vez aprovechando la tesitura de la nueva generación ha matado dos pájaros de un tiro: ha lanzando la expansión para PS3 y una edición completa para PS4, que incluye tanto los contenidos del original como los de la expansión.

El desarrollo es el de siempre: elegimos entre cualquier personaje de las muchas facciones que hay (Wei, Wu, Shu, Jin) y nos embarcamos en campañas ambientadas en la China antigua, donde las alianzas y las traiciones están a la orden del día. Por supuesto, no faltan personajes ya icónicos como Cao Cao, Liu Bei o Lu Bu, para el que precisamente se ha añadido una nueva campaña que ahonda en su figura, así como en la de su estratega Chen Dong.
El control no tiene grandes pretensiones: es un "hack and slash" bastante básico, apoyado en dos botones de ataque con los que enlazar combos. Aparte, podemos activar tres tipos de Musou (un poderoso



Lu Lingqi, hija de Lu Bu, es uno de los cinco personajes nuevos que se incluyen en el juego.

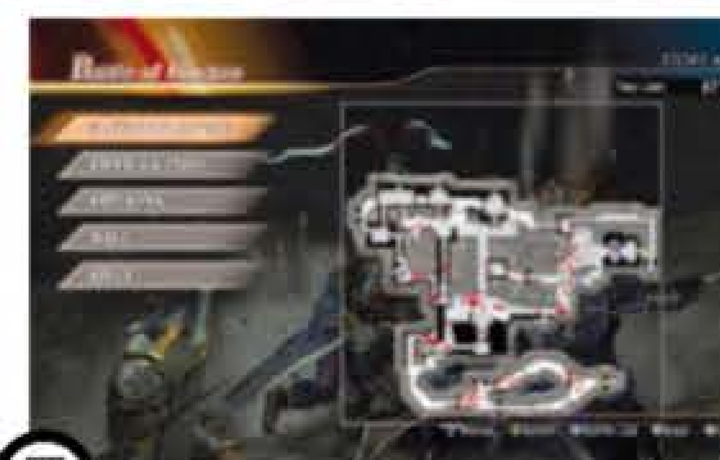
» CONQUISTANDO FORTINES DE MANOS ENEMIGAS



① **LIMPIEZA.** El desarrollo está centrado en la acción. En cada batalla, hay centenares de enemigos, muchos de los cuales caen de un par de golpes.



② **"JEFES".** Las batallas se acaban cuando damos matariles a los oficiales del bando rival, que están colocados a lo largo y ancho de todo el mapeado.



③ **MAPAS.** Los escenarios tienen un gran tamaño, pero un icono nos indica su distribución y los sitios a los que más conviene ir en cada momento.



El arsenal es muy variado: espadas, hachas, cuchillas, látigos, arcos, nunchakos...



Montar a caballo sirve para moverse más rápido y arrollar a las hordas enemigas.



Hay cooperativo para dos jugadores en todos los modos, tanto online como offline.



El modo Historia cuenta con seis campañas, con algunos eventos alternativos de "¿qué hubiera pasado si..?".

VERSIÓN PS3: UNA EXPANSIÓN INDEPENDIENTE

Dynasty Warriors 8 Xtreme Legends también ha salido en PS3 en formato físico, pero sólo como una expansión y, a diferencia del juego de PS4, todos los contenidos que ya estaban incluidos en la edición estándar de 2013 no están aquí (aunque se pueden "recuperar" si tenemos un partida guardada). Las novedades son los cinco personajes nuevos, el modo Desafío, la campaña de Lu Bu, la opción de subir más allá del nivel 99 o la adición de nuevos escenarios. 40 euros nos parece mucho...

NOTA 69



"POPPING". La saga arrastra este mal desde siempre. Se ha mitigado, pero aún surgen enemigos de la nada.



CROSS-SAVE. Es posible compartir los datos guardados con PS4 y Vita. El desarrollo es igual.

El debut de *Dynasty Warriors* en PS4 da la talla, aunque las mecánicas siguen siendo repetitivas.

ataque que genera efectos especiales) y un "modo rabia", mantenernos en guardia, cambiar entre dos armas, saltar o montar a caballo. Lo malo es que el sistema no resulta particularmente profundo. Antes bien, tiene mucho de "machacabotones" y se echa en falta un sistema de esquives más ágil, y más cuando el género ha evolucionado tanto en la última década. Tampoco ayuda el hecho de que el grueso de enemigos sean unos espectadores que a menudo no ofrecen una gran resistencia a que los mandemos al otro barrio. En cuanto a modos de juego, hay cuatro, que dan para muchas horas: Historia, Modo Libre, Ambición y Desafío.

Gráficamente luce realmente bien. Como es habitual en la saga, podemos golpear a decenas de enemigos (clónicos) de un solo tajo y hacerlos volar, sin que se observe ni una sola ralentización. También se ha eliminado la lacra del "popping", inherente a la saga, aunque ha sido en buena medida gracias a la inclusión de una especie de filtro neblinoso que afea muchísimo el conjunto. Hay que resaltar que el juego llega sin traducir: tanto los textos como las voces están en inglés, aunque se ha introducido la curiosidad de hacer que muchos de los diálogos no salgan de la pantalla, sino del altavoz del mando. Esta edición completa de *DW8* da la talla, aunque la saga debería pensar ya en una vuelta de tuerca, sobre todo en sus mecánicas.



El modo Ambición nos invita a desarrollar un campamento a base de construir instalaciones u obtener aliados, para atraer al emperador.



El modo Desafío incluye cinco eventos que juegan con factores como el tiempo o los enemigos derrotados. Hay ránkings online para picarse.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La gran cantidad de personajes, armas y eventos. El cooperativo. No se ralentiza.

» LO PEOR
Como "hack and slash", es poco profundo y muy repetitivo. Llega totalmente en inglés.

Te gustará + que... DYNASTY WARRIORS 8

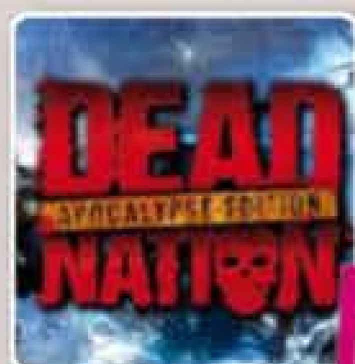


Te gustará − que... STRIDER



75	**» GRÁFICOS** Fluido y con buenos efectos, pero hay una "niebla" muy molesta.
70	**» SONIDO** Buena BSO, pero con voces en inglés (suelen salir por el mando).
75	**» DIVERSIÓN** Hacer volar a cientos de rivales divierte, pero es muy repetitivo.
89	**» DURACIÓN** Hay eventos a mansalva, aunque todos se reducen a lo mismo.
NOTA 77	Es un "machacabotones" que se hace repetitivo, pero la fluidez y la espectacularidad de las batallas logra que gane enteros.





18

Género: **ACCIÓN / SURVIVAL HORROR**
Desarrollador: **HOUSEMARQUE**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **14,90 €**


JUGADORES **1-2**


JUG. ONLINE **2**

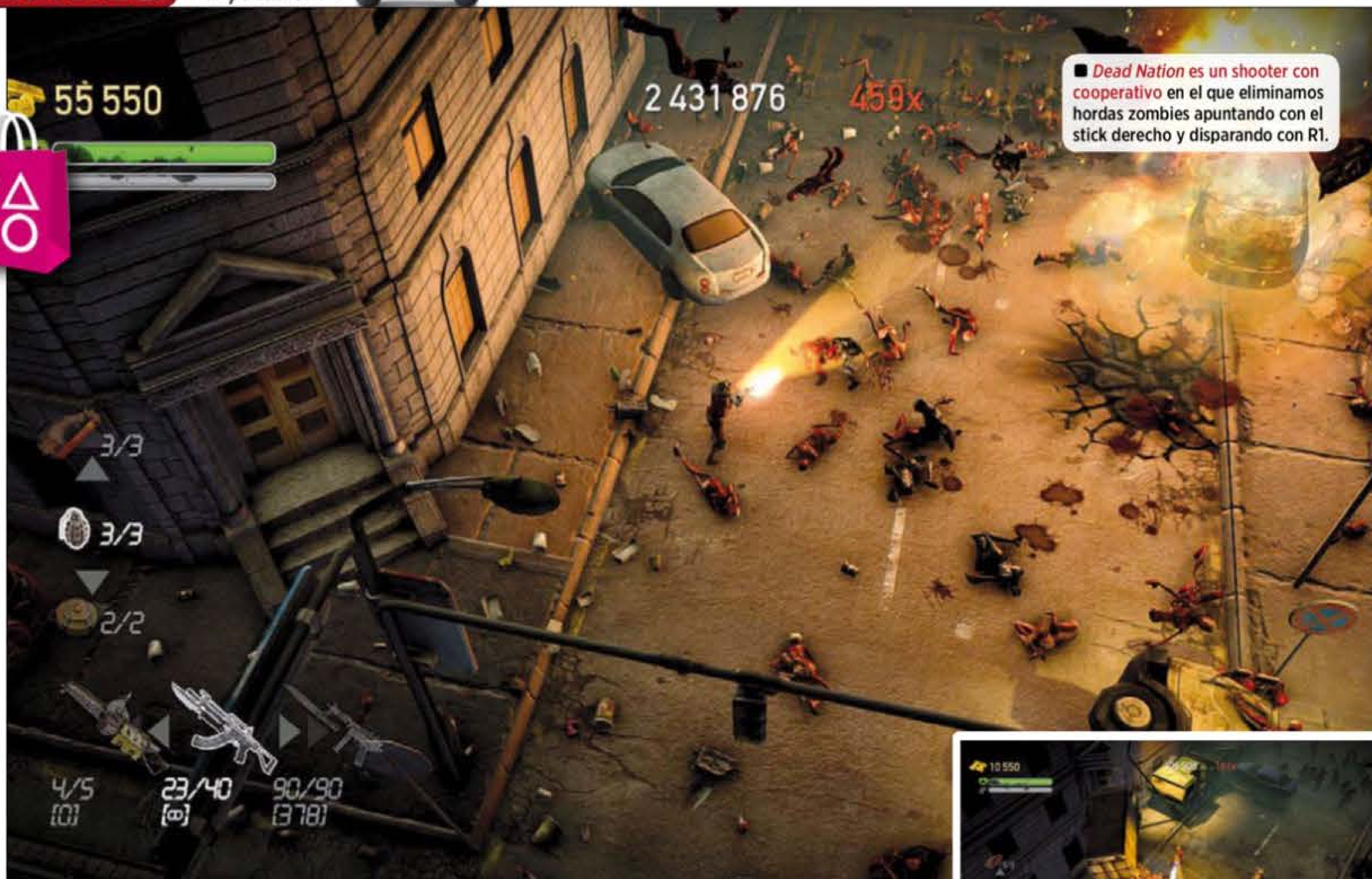

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **NO**


BLU-RAY **NO**


RESOLUCIÓN **1080 P**

es.playstation.com



■ *Dead Nation* es un shooter con cooperativo en el que eliminamos hordas zombies apuntando con el stick derecho y disparando con R1.

ESTOS ZOMBIS SIGUEN VIVOS EN LA **NUEVA GENERACIÓN**

Dead Nation Apocalypse Ed.

El clásico mata-zombis de PS3 resucita en su sucesora, ofreciendo nuevos modos y notables mejoras gráficas.

Los creadores de *Resogun* también probaron suerte con la temática zombi en PS3, dejando un arcade con cooperativo muy divertido (10 niveles, con mejora de armas y protecciones, coleccionables...) y con algunas ideas interesantes, como un ránking en el que se mostraba el papel de cada país en la erradicación de los zombis.

Este *Apocalypse Edition* ofrece exactamente lo mismo, incluyendo el DLC *Road to Devastation*, que añade niveles con 3 caminos, nuevas armas..., pero con gráficos mejorados a 1080 p (aunque a 30 fps), mejoras en el motor de iluminación, mejores texturas, mayor cantidad de enemigos en pantalla... Además, se han incluido 3 nuevos modos de juego que prolongan un poco más su vida: desafío (consigue la mayor puntuación en un nivel), Arcade (sobrevive 6 rondas de dificultad creciente) e infinito, en el que debemos resistir con una vida el mayor número de rondas posibles. Pero, a pesar de todas estas novedades, el juego es el mismo. Sí, luce mejor y sigue siendo muy divertido a dobles, pero si lo jugaste en PS3 no vas a encontrar nada realmente nuevo. Ahora mismo está gratis en PS Plus, pero su precio es 14,99 €... un poco alto para un juego que tiene más de 3 años.

■ La bella Scarlett es uno de los 2 "protas" disponibles. No tienen grandes diferencias...

» APUNTEN, DISPAREN Y... PROTÉJANSE

Apocalypse Edition es el mismo juego que en PS3, por lo que la tienda para mejorar las armas (recarga más rápida, mayor daño...) y los cofres con dinero y mejores piezas para la armadura siguen estando presentes, como las técnicas para atraer a las hordas de zombis...



① **TIENDAS.** Los niveles están dividido en checkpoints, donde hay una tienda para mejorar el arsenal con el dinero recaudado...



② **TÉCNICAS.** Usa bengalas para alejar a los zombis, dispara a los coches para que salte la alarma y luego exploten... etc.



■ La *Apocalypse Edition* añade mejoras gráficas, nuevos modos de juego... pero en el fondo es lo mismo.



■ Los espectadores de un streaming, en uno de los modos, votan y afectan a lo que pasa en la partida.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las mejoras gráficas, los nuevos añadidos, el ránking online por países, es divertido...

» LO PEOR
A pesar de las novedades, el núcleo del juego es el mismo que hace tres años.

73	**» GRÁFICOS** Buenos efectos de luz y texturas, aunque la cámara resta vistosidad.
79	**» SONIDO** Destacan los efectos sonoros y alguna que otra musiquilla...
85	**» DIVERSIÓN** Engancha jugando a dobles... y más si no lo disfrutaste en PS3.
79	**» DURACIÓN** Los 10 niveles + extras dan para unas cuantas horas y es rejugable.
NOTA 79	Un gran juego de acción para jugar a dobles, aunque si ya lo jugaste en PS3 vas a encontrar casi lo mismo, pero más bonito.



12

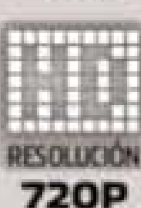
Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
MATT MAKES GAMES
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
13.99 €


JUGADORES
1-4

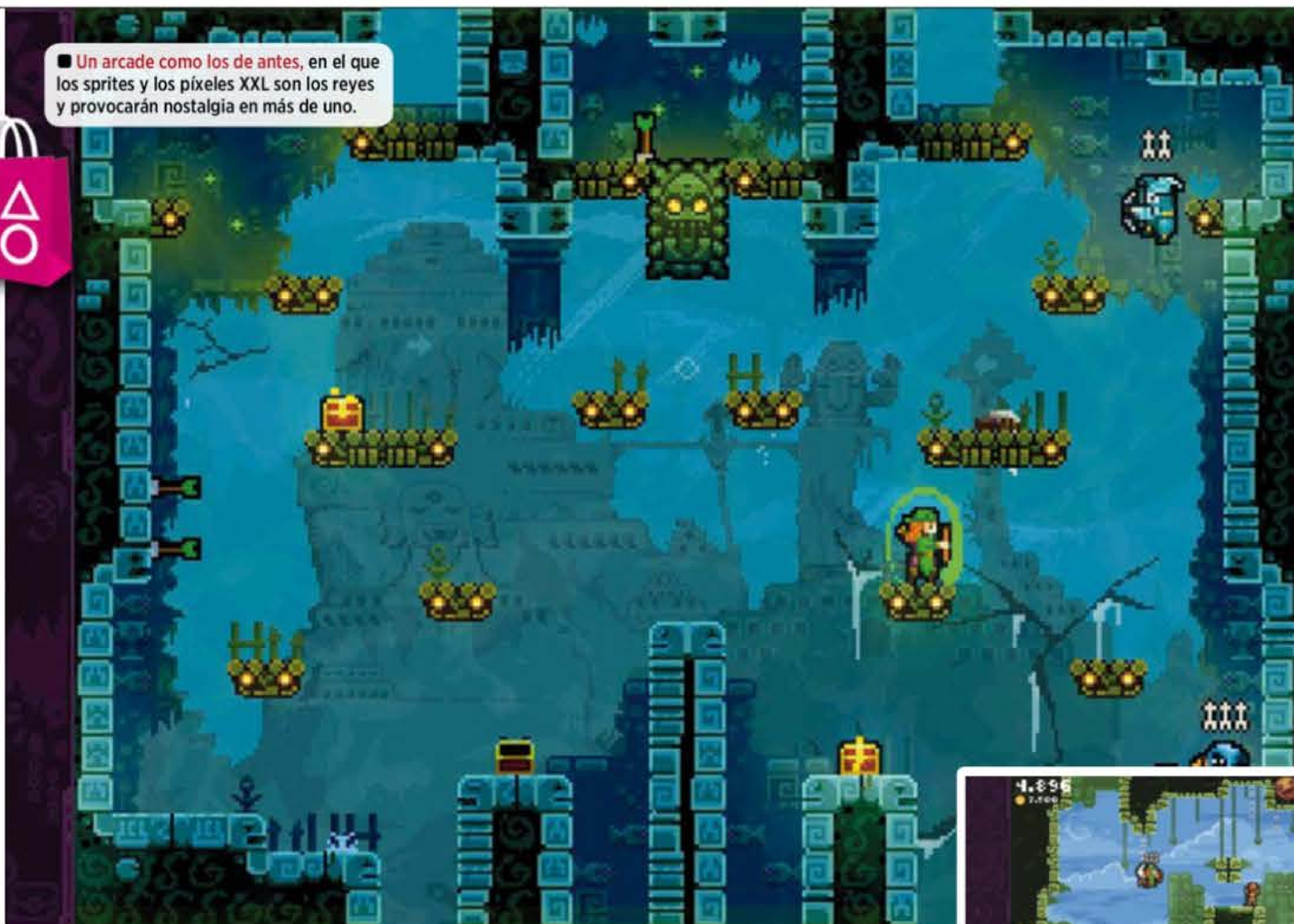
JUG. ONLINE
NO

TEXTOS
INGLÉS

VOCES
NO

BLU-RAY
NO

RESOLUCIÓN
720P

www.es.playstation.com


Un arcade como los de antes, en el que los sprites y los píxeles XXL son los reyes y provocarán nostalgia en más de uno.

CONVIÉRTETE EN EL **ROBIN HOOD** DEL BARRIO

TowerFall Ascension

La fiebre de los juegos indie no deja de sorprendernos: ahora nos toca luchar a flechazos con estética retro.

La moda retro/indie no para ni en PS4 y continúan llegando a PS Store propuestas como este *TowerFall Ascension*, que toma como referencia los arcades de los 80 para sorprendernos con un desafío directo, divertido y con un trepidante multijugador local, algo que echamos de menos últimamente.

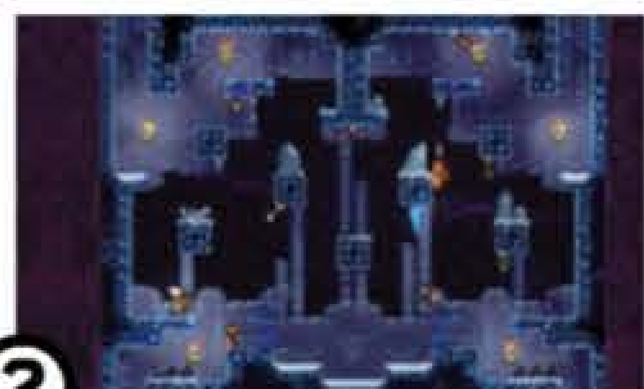
Tomando como base (no sólo gráfica y sonora) los arcades de la época de los 8/16 bits, Matt Makes Games nos invita a un juego directo, rápido y muy divertido en el que escogeremos entre 4 arqueros para superar una serie de oleadas de enemigos en escenarios estáticos adornados con plataformas y salientes (aquí vuelve a valer la expresión clásica de "pasarse una pantalla"). Escenarios en los que se cumplen la también clásica regla de que si salimos por el lado derecho de la pantalla entramos por el izquierdo y si nos dejamos caer apareceremos por arriba. Saltar, esquivar y disparar flechas será nuestro único cometido en los 3 modos disponibles: Quest, Trials y Versus. Contaremos con un número muy limitado de flechas (nunca más de 6) que perderemos cada vez que acertemos o erremos en el tiro y que deberemos recuperar a toda velocidad antes de que otro se haga con ella o un enemigo se nos eche encima. Por el camino habrá potenciadores diversos, efectos que nos dificulten la vida, enemigos especiales... Una vez le hayamos cogido el truco a los controles nos daremos cuenta de que la acción se acelera y complica cada minuto, con flechas volando por todos lados y enemigos cayendo del techo sobre nosotros. Un estilo de juego que roza lo caótico y que puede dar lugar a piques épicos jugando en compañía. ¡Hasta nuestras propias flechas pueden caernos encima!

Chapado a la antigua en su nivel de dificultad (exigente para un único jugador) y también en el multijugador, nos permitirá partidas de hasta 4 jugadores, pero sólo en local. Un pequeño handicap que no evita partidas hilarantes y divertidísimas en compañía, donde las carcajadas y los piques están garantizados. El sistema de control permite que todo el mundo le coja el truco enseguida, dejando que sólo nuestra habilidad y espíritu competitivo dicte nuestros actos. Si para ti es fácil reunirte con amigos en compañía de unas pizzas, *TowerFall Ascension* es una estupenda elección.

» DIVERSIÓN SOLO O **ACOMPAÑADO**

TowerFall Ascension nos da la oportunidad de jugar tanto en solitario (ojo, que la dificultad crece exponencialmente) como en compañía, aunque es jugando con amigos cuando realmente te divertirás.


1 **QUEST Y TRIALS.** Distintos escenarios con objetivos, obstáculos y enemigos, para 1 jugador o 2 en cooperativo.


2 **VERSUS.** Sólo en local (multi de sofá), hasta 4 amigos podrán vérselas arco en mano. Frenético y muy divertido.


Los potenciadores son variados: flechas explosivas, rebotonas, que atraviesan paredes, nos permiten volar...



Hasta el "mapa mundi" recuerda a aquellos gloriosos días de Super Nintendo y su inolvidable Modo 7.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El ritmo de juego frenético y lo adictivo que resulta. Jugar en compañía es genial.

» LO PEOR
El divertidísimo multijugador es sólo local. Que no te guste la estética retro

68	**» GRÁFICOS** Estilo 2D de 8 bits. Colorido y con encanto pero nada espectacular.
82	**» SONIDO** Música melódica y muy tarareable. Efectos normalitos.
86	**» DIVERSIÓN** Enormes posibilidades y opciones y "pica" con luchas muy divertidas.
82	**» DURACIÓN** El modo Quest y Trials da para horas y el multijugador...
NOTA 80	Los amantes de la estética retro, la diversión arcade pura y simple y el multijugador "de sofá" se lo pasarán en grande.





7

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TRAVELLER'S TALES**
Editor: **WARNER BROS.**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**

JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080P**

http://thehobbit.lego.com/es-es



■ LEGO El Hobbit repasa al dedillo los momentos más memorables de las dos primera pelis de El Hobbit.

DESPUÉS DE TANTO LEGO, NOS SENTIMOS **BLOQUE-ADOS**

LEGO El Hobbit

A unos pocos meses del estreno de la tercera película de "El Hobbit", nos llega la "clásica" versión LEGO que reúne las dos primeras.



■ Bilbo, Thorin y Gandalf son los tres "protas", pero hay más de 100 personajes jugables.

La saga *LEGO* es una de las más prolíficas del mundo de los videojuegos estos últimos años. Y decimos saga porque, aunque cada sub-saga está ambientada en un universo distinto, todos los juegos comparten un mismo patrón, un mismo desarrollo. En esta ocasión, Traveller's Tales nos ofrece un completo repaso a las dos primeras películas de "El Hobbit", "Un Viaje Inesperado" y "La Desolación de Smaug". La tercera puede que llegue en forma de DLC, como apuntan algunos rumores, aunque llegue como llegue, nos resulta "extraño" que no hayan esperado a hacer un único juego con la trilogía.

La mecánica es la de siempre, una mezcla de plataformas, puzles y combates que ha dado muy buenos resultados. Todos los acontecimientos de las dos películas están representado al dedillo, con el habitual sentido del humor de la saga. Así, podemos revivir momentos inolvidables de la obra de Tolkien, como el encuentro con los tres trols, el cómo Bilbo consigue el anillo o la visita a la casa de Beorn, por ejemplo. Pero lo mejor es que el juego ofrece mucho más que los acontecimientos de las películas, con decenas de misiones secundarias, personajes que desbloquear y las montañas de secretos a las que estamos acostumbrados. El inmenso mapeado, que podemos patear con libertad en busca de nuevas tareas, reúne todas las localizaciones imaginables, desde la Ciudad del Lago o las Montañas Nubladas hasta el

» LAS **PIEZAS** INDISPENSABLES EN UNA GRAN AVENTURA LEGO



① **COMBATES.** Podemos utilizar las habilidades y armas de los más de 100 personajes desbloqueables, hacer ataques combinados con un colega...



② **PLATAFORMAS.** No son tan numerosas como en otras entregas, pero siguen funcionando a la perfección para refrescar la aventura.



③ **PUZLES.** En cada nueva zona nos aguarda un sencillo rompecabezas. Combinar las habilidades de los personajes es clave para resolverlos.



■ Cada personaje tiene sus habilidades, como Gandalf, que destruye bloques azules o los enanos que pueden apilarse y crear escaleras.



■ Los puzles inundan cada localización del juego. Son sencillos, pero algunos están muy bien resueltos, como la simpática huida en barriles.



■ La escena del banquete trol no falta. Como no siempre es posible combatir, hay que usar la mollera.





LEGO El Hobbit es un buen juego, aunque el desarrollo de la saga empieza a estar algo trillado.

propio Hobbiton. Una verdadera delicia para los amantes de la saga. El problema es que el esquema de juego está muy visto. No hay ninguna novedad en las mecánicas de juego, más allá de los lógicos cambios de habilidades de nuestros personajes si los comparamos con Star Wars o Marvel, por ejemplo. La colaboración del modo para dos jugadores vuelve a ser uno de sus puntos fuertes y la aventura ofrece una gran cantidad de contenido, pero quizás ha llegado el momento de ofrecer un cambio sustancial o mejorar alguna de sus mecánicas porque, reconozcámoslo, ni los combates, ni las plataformas ni los puzles destacan por sí mismos.

Técnicamente es muy normalito, con una definición muy notable pero con unos modelados bastante simplones (cosa lógica por otra parte). Una novedad, que se atisbaba en *La LEGO película: El Videojuego*, y que nos ha encantado es la posibilidad de ir recogiendo materiales de todo tipo (no en vano los enanos son grandes mineros) para luego construir determinados objetos. Eso sí, la libertad no es muy grande ya que la mayor parte de las veces solo lo usamos para avanzar en la historia, no para personalizar nuestra experiencia de juego. Esta nueva aventura es completa, ofrece muchas horas de juego y los fans de las películas la disfrutarán a lo grande, pero su desarrollo excesivamente guionizado y falto de novedades no nos ha sorprendido.



■ Volamos en las águilas gigantes para movernos rápidamente de una zona a otra de la Tierra Media (una vez pasada la mitad del juego).



■ Las misiones secundarias alargan la duración de la aventura y ofrecen variedad, aunque el desarrollo principal está muy guionizado.

RECORRIENDO LA TIERRA MEDIA

Repasamos buena parte del mapa ideado por Tolkien. Al completar una misión desbloqueamos tareas secundarias.



HOBBITON. El hogar de Bilbo, Frodo y compañía es el punto de partida de la gran aventura de Bolsón y los trece enanos.



MONTAÑAS NUBLADAS. La guarida de los trasgos es uno de los niveles con más acción en toda la aventura.



CIUDAD DEL LAGO. Una de las últimas fases de la aventura principal. En ella podemos controlar un pequeño barco.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La cantidad de cosas que podemos hacer y lo bien recreada que está la Tierra Media.

» LO PEOR

Sus mecánicas de juego empiezan a estar bastante manidas. Técnicamente regular.

Te gustará + que... LA LEGO PELÍCULA



Te gustará − que... LEGO MARVEL SUPER HEROES



75	**» GRÁFICOS** Buena definición, pero modelos muy simples y efectos cutres.
90	**» SONIDO** Absolutamente memorable. Las voces y la B.S.O. de las pelis.
80	**» DIVERSIÓN** Perderse por la Tierra Media engancha, pero es muy repetitivo.
88	**» DURACIÓN** La historia dura unas 10-15 hora. Completarlo todo, mucho más.
NOTA 82	La fórmula LEGO sigue siendo tremendamente atractiva (y más con "El Hobbit" detrás), pero echamos en falta más novedades.



Género: **JUEGOS DE ROL**
Desarrollador: **OBSIDIAN**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **720P**

southpark.ubi.com/stickoftruth/





South Park La Vara de la Verdad es un juego de rol, con todo el humor, el carisma y la mala leche de la serie de TV.

A LA ALTURA DE LA **SERIE** DE TELEVISIÓN

South Park La Vara de la Verdad

Cuando aparece un juego basado en la licencia de una peli o de una serie de TV, lo normal es echarse a temblar… Con este temblarás, pero de risa.

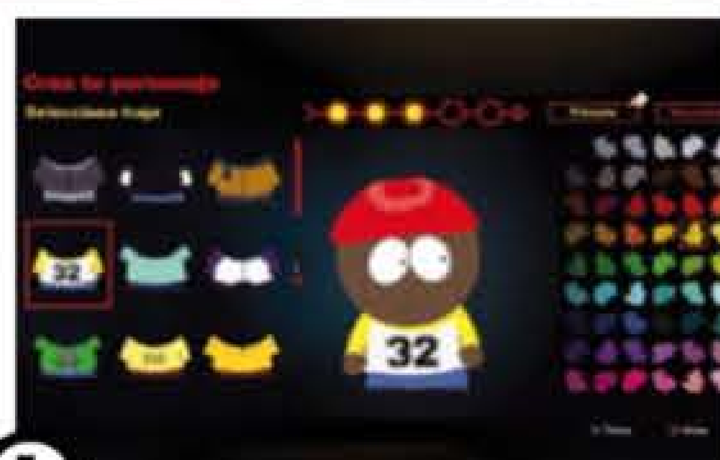
La famosa e irreverente serie de Trey Parker y Matt Stone ya ha protagonizado más de un juego, desde clones de *Mario Kart* a Tower Defense, sin conseguir nunca unos niveles de calidad a la altura. Una tendencia que se invierte con este *La Vara de la Verdad* que, como la serie, sorprende desde el minuto uno.

El juego nos pone en la piel de un nuevo vecino de South Park que cuando sale a dar una vuelta por sus pintorescas calles se tropieza con el "alma mater" de la serie, Cartman, quien convertido en un todopoderoso mago a lo Gandalf nos contará la historia de la Vara de la verdad, dando inicio a un gran juego de rol firmado por Obsidian, un estudio con experiencia en estos menesteres (*Fallout New Vegas*, entre otros).

Como es de recibo en todo RPG que se precie, lo primero será crear a nuestro personaje para luego lanzarnos a explorar el mapeado, una fiel recreación de South Park por la que podremos movernos libremente (encadenando distintas pantallas con scroll lateral), recorriendo sus calles, hablando con sus habitantes, entrando en sus edificios y, por supuesto, recogiendo todo tipo de objetos que podremos equiparnos y que irán moldeando la personalidad y poderes de nuestro personaje. Y todo mientras cumplimos todo tipo de misiones que nos ayudarán a subir de nivel y que son de lo más variopintas y muestran el humor subido tono propio de la

Kenny, Cartman y compañía protagonizan un juego de rol en el que el humor, la crítica y la mala uva están a la orden del día.

» UN **JUEGO DE ROL** COMO MANDAN LOS CÁNONES



① **PRIMEROS PASOS.** Gracias al completo editor podemos crearnos un personaje a medida y elegir su clase: luchador, mago, ladrón o judío.



② **LÁNZATE A EXPLORAR.** Después podremos movernos con libertad por todo South Park y sus edificios. Está recreado de lujo.



③ **COMBATE.** Es por turnos, pero requiere cierta habilidad. Al atacar o defender tu arma brillará: ese será el mejor momento para pulsar el botón.



El juego es como un largo episodio de la serie, no sólo por su apartado gráfico, sino también por el argumento y los temas que trata.



Como la serie, el juego es para mayores: sexo, violencia, racismo... En Europa se han censurado aspectos relacionados con sondas anales...



Recorreremos libremente South Park, desde la Rinoplastia de Tom al colegio, el cine... Todo recreado con gran fidelidad.





Te sentirás como el protagonista de un episodio de la serie: no pararás de reírte desde el primer minuto.

serie. Humor que también se aprecia en los menús, englobados dentro de una red social desde la que manejamos nuestros objetos, armas, los amigos y los mensajes que nos envíen... Los encuentros con las pandillas enemigas (que pueden tener apariencia de elfos o de cocineros con mal genio) no son aleatorios y los combates son por turnos, aunque requieren de cierta habilidad: si pulsamos el botón de ataque en el momento adecuado haremos más daño al rival. Además, también podremos utilizar alguna de las habilidades únicas de cada personaje (Cartman propina unas dolorosas patadas bajas...). Y no faltan, claro, las pociones que nos curan, resucitan a compañeros...

Técnicamente es genial, pero no porque los gráficos sean "next gen", si no porque recrean con fidelidad la serie, poniendo ante nosotros un episodio el que podemos interactuar libremente. Que sean dibujos animados ayuda, pero se agradece que toda la acción y secuencias están generadas en el propio motor del juego, lo que potencia esa sensación de estar dentro del auténtico South Park. En definitiva, un gran juego que mezcla con acierto elementos de los juegos de rol más clásicos, los Action RPG y hasta de las aventuras gráficas bajo el inconfundible sello de la serie. Probablemente no dejéis de reíros desde que intentéis poner nombre a vuestro héroe hasta el inesperado final. La diversión está asegurada.



Al explorar South Park nos encontraremos con todo tipo de objetos, ocultos en cualquier parte. Podemos quedárnoslos o venderlos.



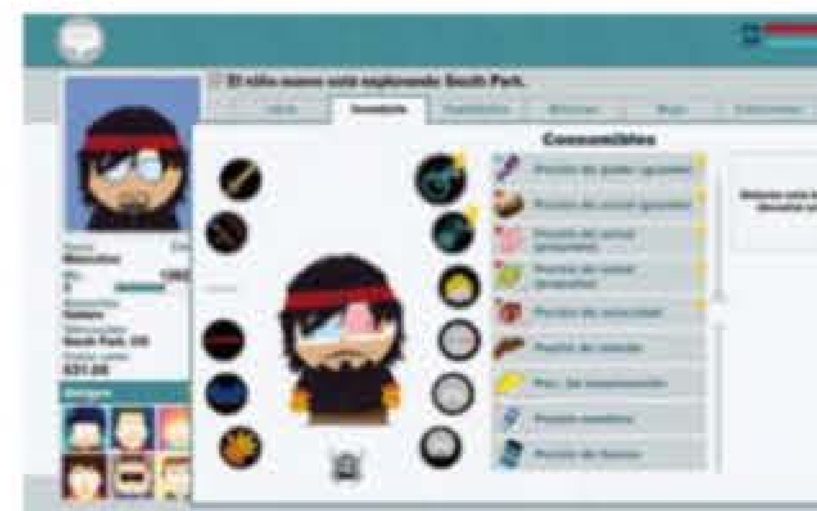
Aunque la aventura no es muy larga conseguir todos los trofeos (con retos hilarantes) o encontrar los Chinpokomones tiene su miga.

EN SOUTH PARK HAY **FACEBOOK**

La interfaz que aglutina todas las funciones del juego, donde aparecerán reflejados desde las armas a los amigos.



AMIGOS. Uno de los apartados de este particular Facebook está dedicado a los amigos, que te ayudarán con pistas, objetos...



INVENTARIO. Armas, vestuario, coleccionables... Los clásicos menús de un RPG están integrados en esta red social.



MISIONES. Desde este Facebook también podemos consultar las misiones que tenemos activas, las que nos envían...

VALORACIÓN

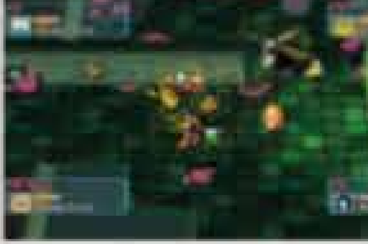
» LO MEJOR

La magistral unión del género RPG y South Park, 100% fiel a la serie.

» LO PEOR

No está doblado al castellano y se aprecian ralentizaciones, nada grave pero molestas.

Te gustará + que... **HORA DE AVENTURAS**



Te gustará − que... **NI NO KUNI**



88	**» GRÁFICOS** Recrean perfectamente el universo South Park. Hay ralentizaciones.
89	**» SONIDO** Música, efectos y voces (en inglés) clavaditos a los de la serie.
92	**» DIVERSIÓN** Engancha desde el principio, con su humor y con su jugabilidad
80	**» DURACIÓN** Unas 15 horas, algo más si vas a por todo. Poco para un RPG.
NOTA 90	Un capítulo de South Park de varias horas de duración y con la forma de un gran RPG. Los seguidores de la serie alucinarán.



16

Género:
ACCIÓN/ ESTRATEGIA
Desarrollador:
TECMO KOEI
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,95€
Precio PS Vita:
39,95 €

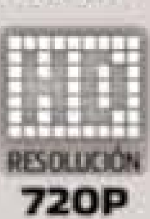

JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **INGLÉS**


VOCES **JAPONÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **720P**

www.deceptioniv.eu



Deception IV: Blood Ties es la entrega más completa de la historia de la saga de estrategia de Tecmo.

SI PUEDO SER MALO, ELIJO SER **DIABÓLICO**

Deception IV: Blood Ties

El mundo está lleno de héroes insulsos: Frodo, Luke Skywalker o Cloud. Yo prefiero ser un malo con carisma, como Gollum, Darth Vader o Sephirot.

Deception, *Kagero*, *Trapt* o como quiera Tecmo Koei llamar a su título de estrategia con trampas siempre ha sido una saga peculiar. La trama de esta entrega gira en torno a Laegrinna, la mismísima hija del diablo, que debe reunir 12 versos sagrados para traer de vuelta al mundo a su demoníaco padre. Para lograrlo "sólo" tenemos que acabar con hordas de ridículos humanos utilizando todo tipo de mortíferas trampas, que situamos por los escenarios como en un juego de estrategia, sobre un mapeado dividido en casillas. En nuestra infernal tarea nos acompañan otras tres "inocentes" bellezas, Veruza, Celea y Lilia, que representan los tres modos de eliminar a nuestros rivales: el sadismo, la humillación y las muertes complejas.

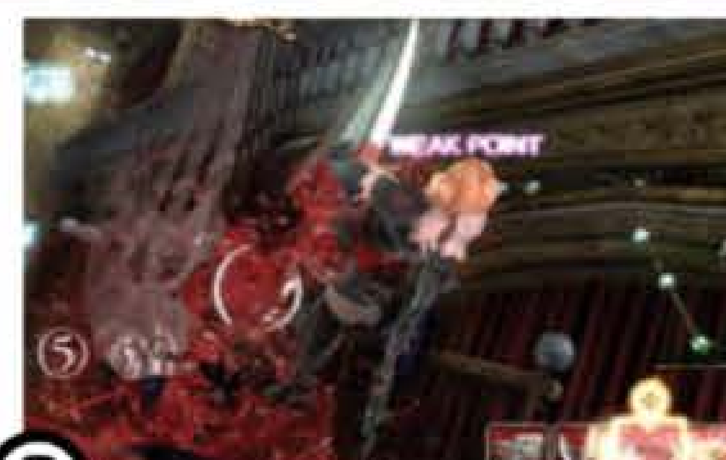
Las tres diablesas, además, nos proponen objetivos en cada uno de los enfrentamientos. Siempre podemos pasar de ellas pero recibimos nuevas trampas y más experiencia si cumplimos sus retorcidos deseos. Además, resulta mucho más divertido: un poco de sadismo por aquí, aprovechar las trampas del escenario por allá, conseguir combos que las satisfagan o acabar la faena con un humillante tartazo en toda la cara siempre es más satisfactorio. El desarrollo, no queremos engañar a nadie, le resultará muy "familiar" a los que jugaron a *Trapt*. Muchas de las trampas repiten, como el hacha gigante, el cepo para osos o las rocas de acero, por poner algunos ejemplos. Las trampas se dividen en de suelo, de

Veruza es el demonio del tormento sádico, una "inocente" pechugona amante de las trampas.

» TRES FORMAS DE CAER EN LA **"TRAMPA"** DE *DECEPTION IV*



① **MUERTE COMPLEJA.** Hay que aprovechar las trampas del escenario, encadenar triquiñuelas que requieren mucha precisión...



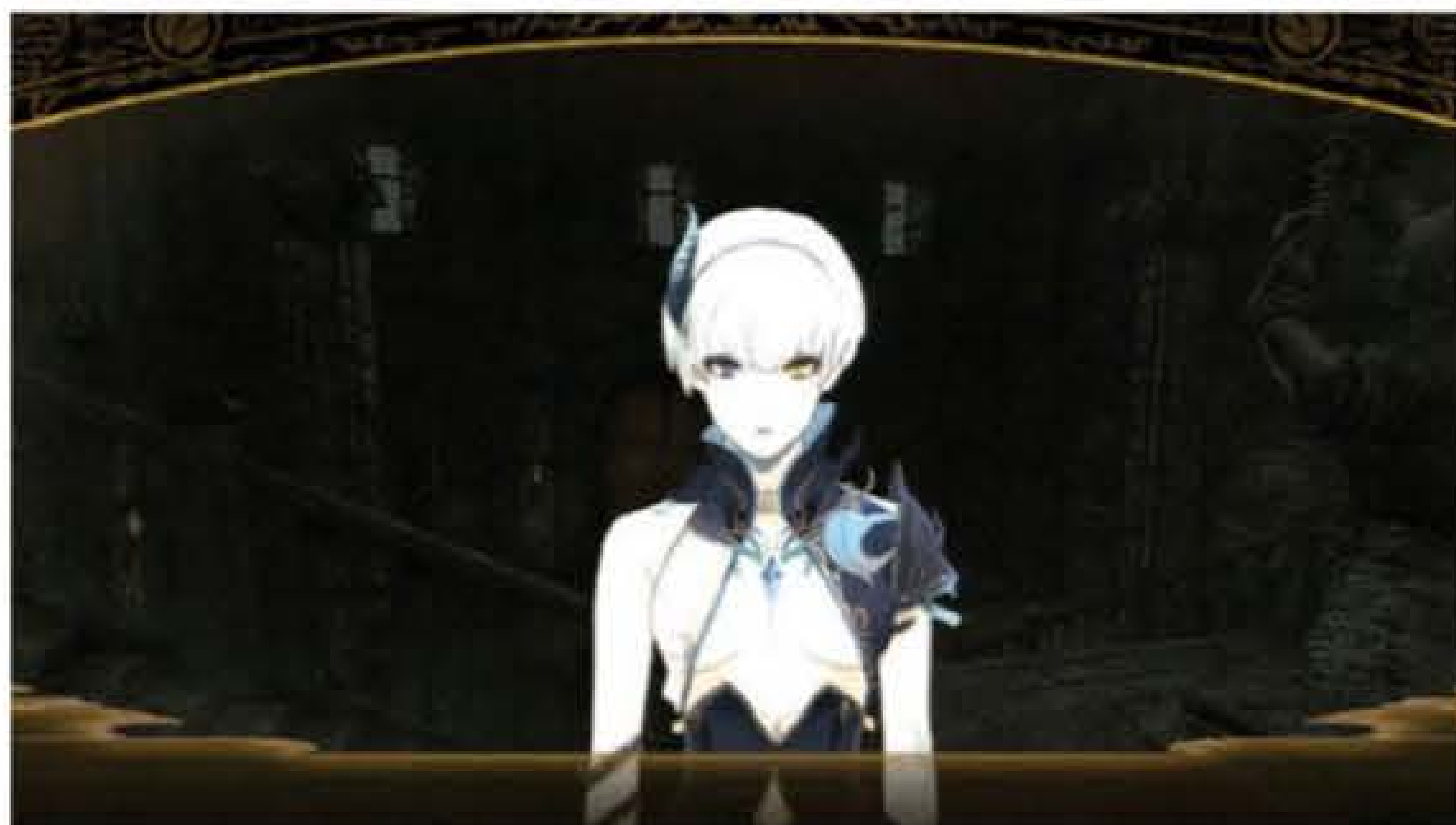
② **SADISMO.** Todas las trampas que podrían cortarte un brazo o una pierna pero, curiosamente, lo más que consiguen es quitar armaduras.



③ **HUMILLACIÓN.** No todo es cortar y aplastar enemigos, mola más darle un tartazo, ponerle una calabaza de Halloween... y reírte de él.



Cuidado con dónde colocas las trampa, Laegrinna también puede ser la víctima.



Las escenas de vídeo de anteriores entregas dan paso a secuencias tipo cómic.



Las trampas humillantes son nuestras favoritas, como este caballito "rompebajos".



Deception IV saca nuestro lado más sádico, invitándonos a preparar mortíferas secuencias de trampas.

VERSIÓN PS VITA: IGUALITO, PERO UN POCO MEJOR

Los gráficos son más resultones por el tamaño de la pantalla (cosa que suele pasar en juegos que en PS3 son tan mediocres en lo técnico). Además, podemos escoger las trampas y activarlas usando la pantalla táctil, aunque no es nada que sea realmente útil o que mejore la experiencia de juego. Ambas versiones cuentan con cross-save, para pasar nuestra partida guardada de un dispositivo al otro. Eso sí, su estilo de juego, diseminado en pequeñas dosis, resulta perfecto para nuestra portátil.

NOTA **81**



GRÁFICOS. El tamaño de la pantalla consigue maquillar el resultado del pobre apartado técnico.



PANTALLA TÁCTIL. Con ella podemos colocar las trampas en el mapa y activarlas.

Deception IV: Blood Ties refina y mejora la sádica mecánica de juego de la saga. Es la mejor entrega.

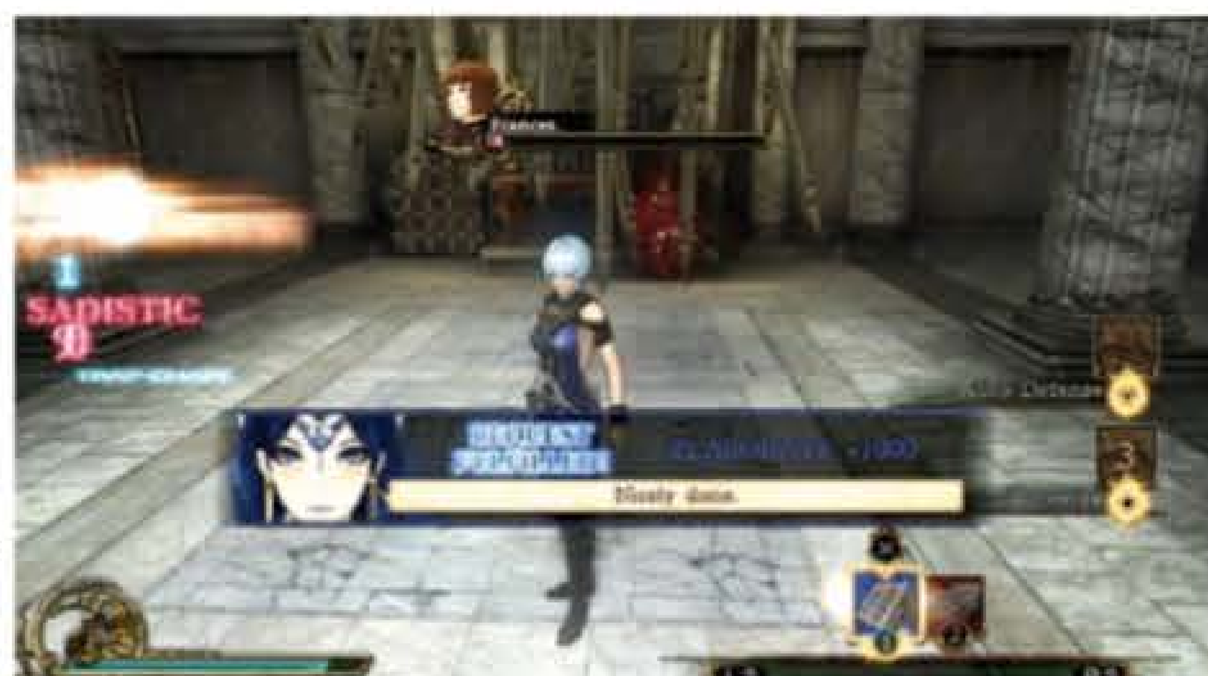
muro y las que podemos colocar en el techo. Pero no todo está tan visto en *Deception IV*. La novedad más importante es que los combos que podemos realizar ya no están limitados a tres míseras trampas, sino que podemos llegar a encadenar hasta 8 seguidas, por lo que ahora gozamos de mucha más libertad para aprovechar las trampas de los escenarios y crear combos gigantescos. Las trampas ya no están asignadas a cada uno de los botones del pad, sino que las activamos pulsando siempre la ✖, lo que simplifica su activación pero no deja de resultar lógico dado el número de trampas que podemos usar.

Su gran baza es la libertad para orquestar combos y atraparnos en su profunda mecánica. Para dominar con soltura todas las trampas necesitamos mucha práctica y mucha más aún para crear combos memorables.

Además del modo Historia, que dura unas 7-8 horas, contamos con una oferta muy amplia de modos, como el típico Free battle para practicar, las 100 misiones en las que debemos cumplir distintos objetivos y hasta un modo, Cross Quests, en el que podemos crear nuestras propias misiones escogiendo objetivos, enemigos, escenario... Su apartado técnico, salido de PS2, sus voces en japonés con textos en inglés y su repetitiva mecánica no deberían hacerte pasar por alto un juego que nos regala algunos momentos geniales. Una experiencia digna de la Santa Inquisición.



Ahora podemos consultar las estadísticas rivales pulsando triángulo durante la escena de presentación de un enemigo. Mucho más cómodo.



Cumplir los deseos de nuestras compañeras demoníacas es uno de los mayores placeres del juego, y también un verdadero desafío.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Una propuesta refrescante entre tanto juego clónico. Algunas trampas son geniales.

» LO PEOR

Técnicamente parece de PS2 y su mecánica es algo repetitiva. Historia un poco corta.

Te gustará ⊖ que... XCOM ENEMY U.



Te gustará ⊖ que... CATHERINE



55	**» GRÁFICOS** Da "cosica" verlos. Apenas hay evolución respecto a PS2.
75	**» SONIDO** Voces en japonés y banda sonora decente que recuerda a *Catherine*.
85	**» DIVERSIÓN** La mecánica es repetitiva, pero profunda y adictiva como pocas.
78	**» DURACIÓN** La historia 7-8 horas, pero hay varios modos que la alargan.
NOTA 79	Un original juego, entre la acción y la estrategia, que demuestra que no hacen falta gráficos brutales para hacernos gozar.

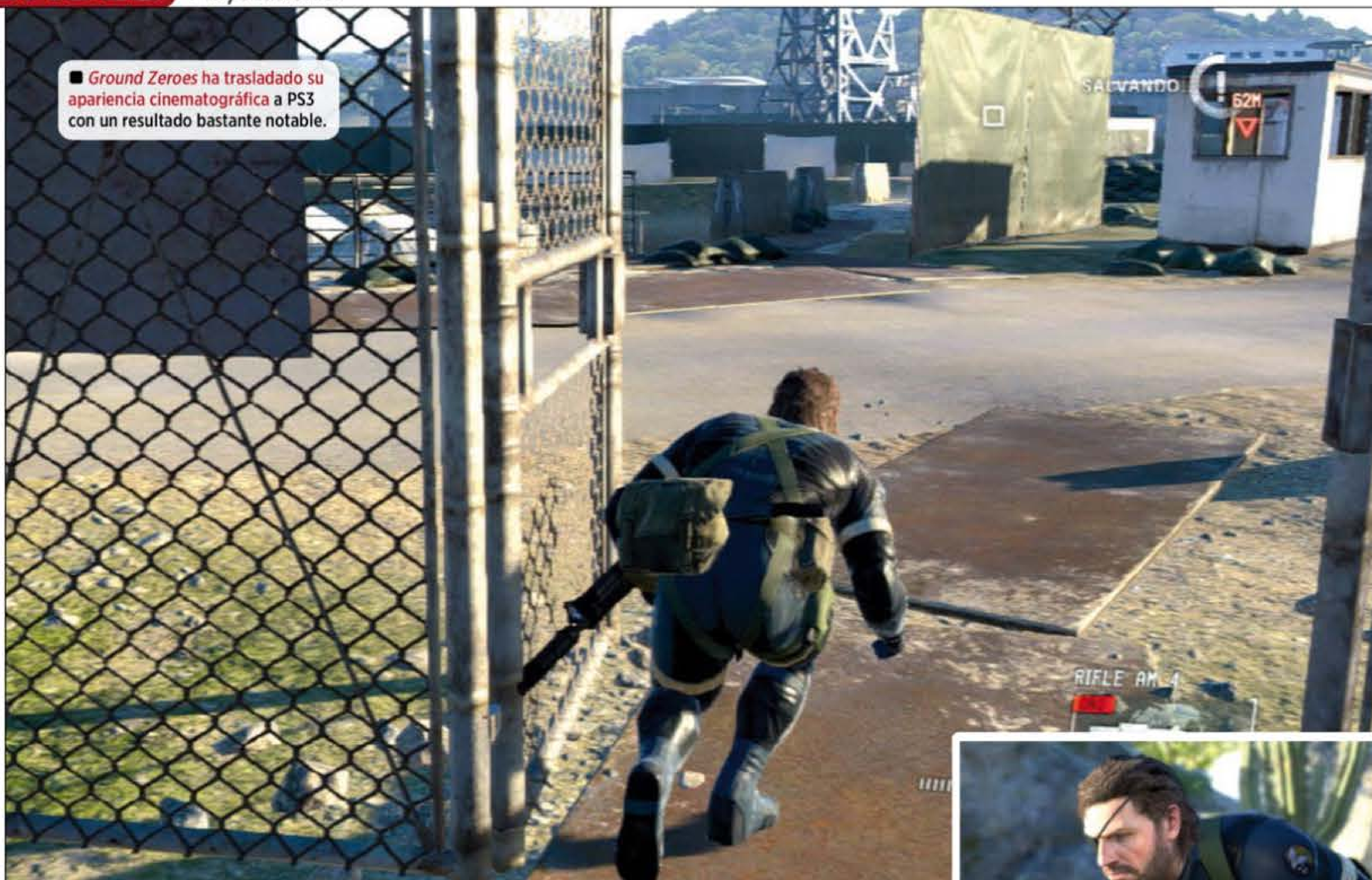


18

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **KOJIMA PRODUCTIONS**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,95 €**
Precio Ed. Digital: **19,95 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **RÁNKING**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **720P**

http://metalgearsolid.com/



Ground Zeroes ha trasladado su apariencia cinematográfica a PS3 con un resultado bastante notable.

UNA **SERPIENTE** CASI IGUAL DE MORTÍFERA

Metal Gear Solid V Ground Zeroes

La última aventura de Big Boss mantiene el tipo respecto a lo visto en PS4, aunque la pérdida de veneno visual era inevitable.

Tras analizar la versión de PS4 de *Ground Zeroes* el mes pasado, ya hemos podido ver la de PS3, y lo cierto es que Hideo Kojima y su equipo han firmado una buena conversión. Lógicamente, el juego se ve mejor en la máquina de nueva generación, gracias a sus 1080 p y sus 60 fps, pero la adaptación a PS3 resulta muy competente, gracias a que no es un juego particularmente vasto.

El desarrollo de este prólogo de *The Phantom Pain* es exactamente igual: Big Boss debe infiltrarse en una campamento militar para rescatar a Chico y Paz de las manos de XOF, una organización liderada por un misterioso personaje apodado Skullface. La versión para PS4 apenas sacaba partido al Dualshock 4, así que la de PS3 funciona igual de bien. Snake se mueve con más soltura que nunca, tanto para el sigilo como para la acción. También están disponibles la misión extra "Déjà vu" y los rankings online.

Si podéis elegir, os recomendamos la versión de PS4 porque, en general, se ve más nítida y detallada, pero si sólo tenéis PS3 esta adaptación cumple con creces y cuenta con el detalle a favor de que su edición digital es más barata (19,95 euros). Eso sí, es tan fugaz como su hermana mayor...

Big Boss protagoniza su cuarta entrega de *MGS*, tras *Snake Eater*, *Portable Ops.* y *Peace Walker*.

» COMPETENTE PESE AL **HARDWARE INFERIOR**

La versión para PS3 de *Ground Zeroes* cuenta con el mismo esqueleto que la de PS4, en cuanto al escenario, el modelado de Snake o la disposición de los guardias. Ahora bien, la menor potencia se deja notar.

① **720P Y 30 FPS.** La resolución y la tasa de imágenes hacen que se vea algún elemento "pixelado" y que haya algún tirón.

② **"POPPING".** Es el fallo más obvio. En PS4, sólo "brotaban" cosas alejadas. Aquí, salen hierbas de la nada a medio metro.


Todo está hecho con el motor del juego, sin que la diferencia con PS4 sea particularmente significativa.


La iluminación es el elemento que mejor funciona: día y noche, focos de luz... La lluvia también está lograda.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control de Snake es una delicia. La edición digital tiene una rebaja de 10 euros.

» LO PEOR
Es efímero. El apartado técnico da la cara, pero el "popping" se hace muy evidente.

84	**» GRÁFICOS** Buen acabado general, pero se nota que PS3 está lejos de PS4.
86	**» SONIDO** Gran BSO, con el tema *Here's to You*. No está doblado al español.
90	**» DIVERSIÓN** El control y las nuevas mecánicas de mundo abierto son fantásticos.
60	**» DURACIÓN** La historia dura 1:30 h y las misiones secundarias son muy cortas.
NOTA 77	El mismo título que en PS4, pero menos nítido y con fallitos más acusados. A cambio, resulta más barato en su versión digital.



16

Género:
ROL

Desarrollador:
GUST

Editor:
TECMO KOEI

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
49,99 €

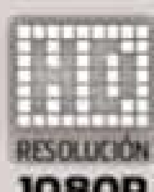

JUGADORES
1


JUG. ONLINE
NO


TEXTOS
INGLÉS


VOCES
INGLÉS / JAPONÉS


BLU-RAY
SÍ


RESOLUCIÓN
1080P

www.tecmokoei-europe.com



El reino de Dusk nos recibe de nuevo para mostrarnos las andanzas de Escha y Logy, dos muchachos que están trabajando para detener los desastres que asolan el lugar.

NO NOS MOVEMOS DEL **REINO DE DUSK**

Atelier Escha & Logy Alchemist of the Dusk Sky

La continuación de *Atelier Ayesha* nos presenta por primera vez a dos protagonistas que deben luchar contra el poderoso tiempo.

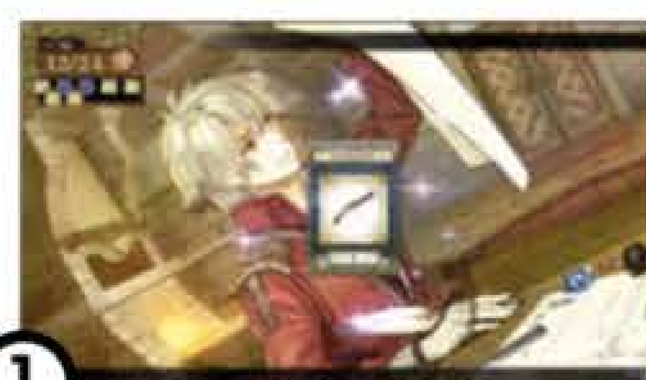
La saga *Atelier* regresa a PS3 ofreciéndonos la posibilidad de elegir entre dos personajes, la inocente y humilde Escha y el aguerrido Logy, que se enfrentan a un JRPG en tercera persona marcado por la exploración y la resolución de misiones (principales y secundarias). Y eso sin perder de vista el tiempo, ya que tenemos un máximo de cuatro meses para realizar todas las tareas que se nos presentan. Visitar ruinas, cuevas, bosques... todo ello acompañado de la ya famosa alquimia que nos permite sintetizar poderosas artefactos y armas con los ítems que vayamos encontrando. Los combates son por turnos, pero no aleatorios: vemos a los enemigos pululando y sólo si nos acercamos a ellos comenzará la batalla. Aunque en nuestro grupo habrá 6 personajes, sólo luchamos con tres de ellos, aunque podremos intercambiarlos en cualquier momento, lo que aporta más profundidad a los combates y le da un toque de aire fresco a la franquicia.

Técnicamente muestra bonitos gráficos en cel-shading, se aprecia más fluidez en los gestos de los personajes (lástima del lag y el popping) y la banda sonora pone la guinda. En resumen, un buen juego de rol japonés que los fans de la saga sabrán apreciar.

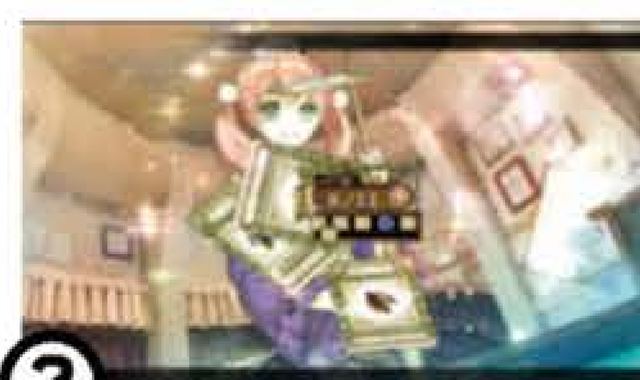
Podemos jugar como Escha o como Logy, la historia no cambia pero sí los finales (hay 11 distintos).

TECNOLOGÍA VS TRADICIÓN: **TÚ DECIDES**

El proceso de la alquimia, tan propio de la saga *Atelier*, ha sufrido en esta entrega una mejora que nos obliga a conocer muy bien cada paso que hay que dar para saber los pros y contras que existen a la hora de crear un nuevo ítem. Vamos, que la cosa tiene miga.



1 **ESCHA.** La protagonista es la indicada para crear objetos de sanación y bombas. Su método de síntesis es más tradicional.



2 **LOGY.** El responsable de las armas y las armaduras, al criarse en la ciudad, posee una técnica de síntesis más depurada y actual.



Explorar bien cada terreno puede tener recompensa en forma de imagen exclusiva o ítem raro.



Para combatir tenemos a seis personajes. Tres están en primera línea y el resto a la espera.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los diseños de los personajes. La profundidad de la alquimia. Extensa duración.

» LO PEOR
Lag y popping, además de un arranque de historia lento. Está en inglés.

75	**» GRÁFICOS** Bonitos y coloridos gracias al cel-shading, pero con popping.
76	**» SONIDO** Banda sonora preciosista con temas instrumentales.
75	**» DIVERSIÓN** La alquimia es todo un reto que promete tenernos muy picados.
80	**» DURACIÓN** La historia de cada uno dura unas 35-40 horas. Más para completarlo.
NOTA 76	Los seguidores del rol nipón, y de la saga *Atelier*, encontrarán en este título un nuevo reto al que echarle horas y paciencia.

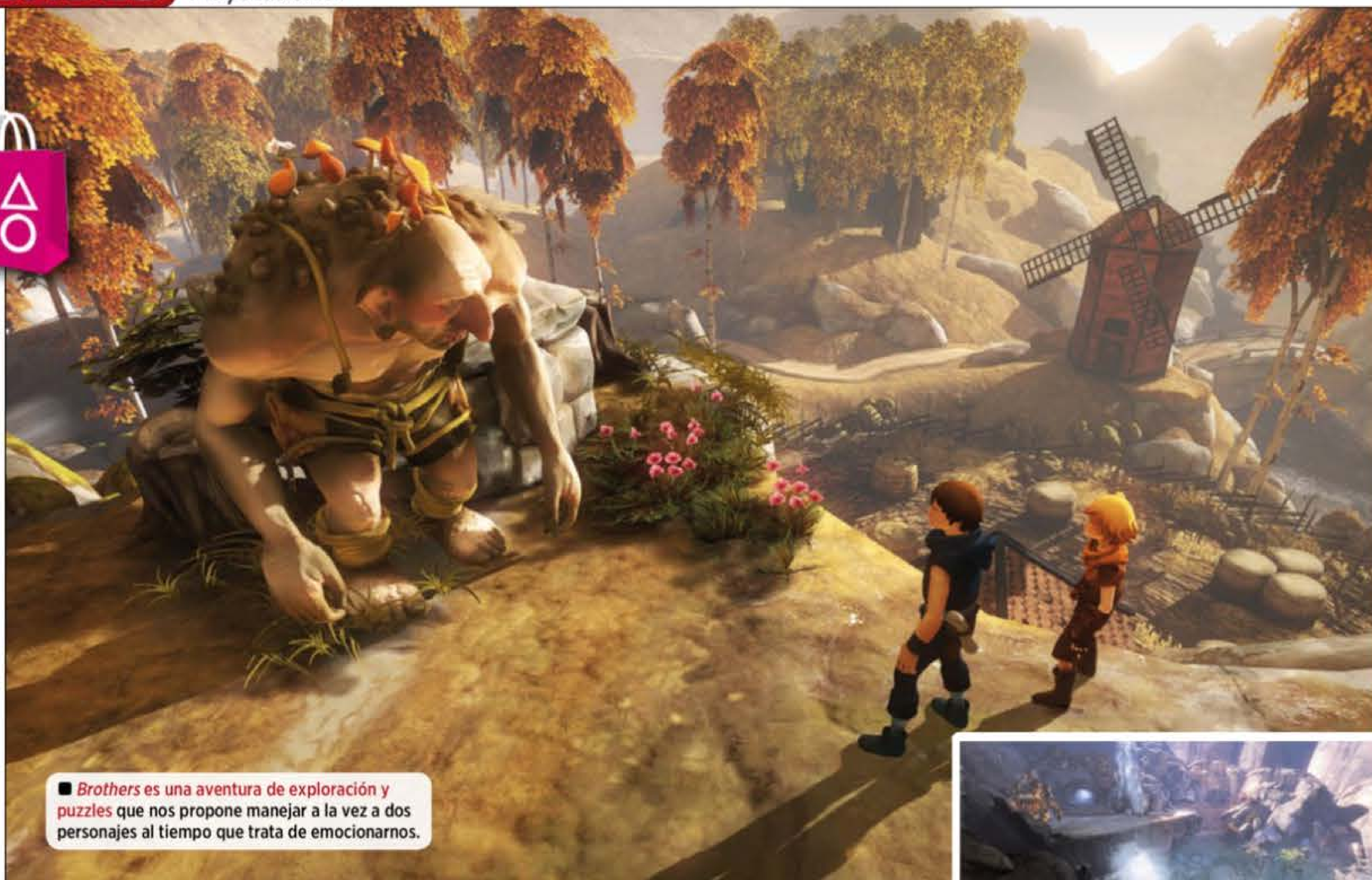


16

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **STARBREEZE**
Editor: **STARBREEZE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **14,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INVENTADO**
BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080 P**

es.brothersthegame.com/



Brothers es una aventura de exploración y puzzles que nos propone manejar a la vez a dos personajes al tiempo que trata de emocionarnos.



El desarrollo de la aventura es lineal y sólo hay alguna breve bifurcación para conseguir algún trofeo.



Hay variedad de situaciones, pero la clave siempre es combinar las distintas habilidades de los hermanos.

DOS **HERMANOS**, UN ÚNICO DUAL SHOCK 3

Brothers: A Tale of Two Sons

Buscando emocionarnos, esta aventura descargable nos pone en la piel de dos hermanos que viven un drama familiar que sólo podrás superar cooperando.

Starbreeze, creadores de *Las Crónicas de Riddick, The Darkness o Syndicate*, cambian de tercio con *Brothers: A Tale of Two Sons*, una dramática aventura descargable que poco tiene que ver con sus anteriores producciones y que pretende tocarnos la fibra sensible con la historia de dos hermanos que tras ser incapaces de impedir la muerte de su madre deben encontrar la cura para la enfermedad de su padre embarcándose en un difícil viaje...

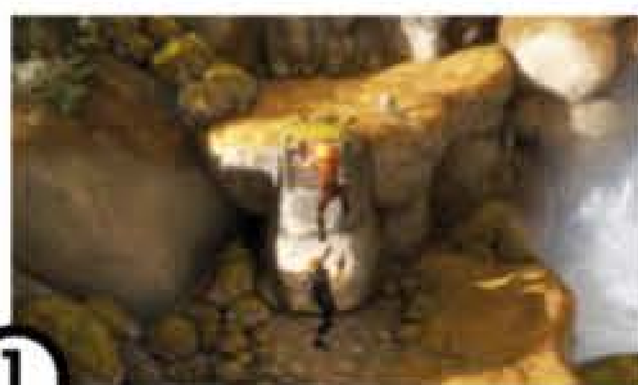
La aventura combina exploración, plataformas y puzzles (nada de tiros) y nosotros manejamos a los dos hermanos, cada uno con stick. Con el gatillo correspondiente (R2 o L2) ejecutamos acciones relacionadas con el entorno, como agarrarnos a un saliente (los saltos son automáticos). La clave es combinar las distintas habilidades de cada hermano para avanzar: el hermano mayor puede aupar al pequeño, el pequeño puede colarse entre los barrotes de una verja, juntos pueden mover una carreta... Todo mientras recorremos mágicos y coloridos parajes en un desarrollo lineal. Esta atractiva propuesta tiene un gran defecto: su brevedad. En apenas 3 o 4 horas habrás llegado al final y, aunque quiere emocionar a lo *Journey*, al final no lo consigue del todo. En resumen, un juego interesante, que debería probar todo el que busque experiencias distintas, aunque su brevedad, su precio y su falta de carisma impiden que se convierta en inolvidable.



Dos hermanos en una búsqueda desesperada, tratan se tocarnos la fibra sensible.

DOS HERMANOS CONDENADOS A **ENTENDERSE**

La clave de la aventura es la cooperación entre los dos hermanos. Manejamos al mayor con el stick izquierdo y al menor con el derecho, aunque al principio se hace lioso, al ser un juego sencillo pronto se le coge el punto al control.



1 **REPARTIRSE TAREAS.** El mayor es más fuerte y puede mover objetos o aupar al pequeño que cabe por huecos estrechos.



2 **COOPERAR.** También será necesario que realicen acciones juntos para avanzar, como mover una carreta, serrar un árbol...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El diseño de algunos puzzles. El fantástico mundo que visitamos. La música.

» LO PEOR
Su precio. Es corto y lineal. No consigue que nos encariñemos con los protagonistas.

Nota	Apartado
79	**» GRÁFICOS** Bonitos diseños en plan cartoon, pero personajes inexpresivos.
79	**» SONIDO** Idioma inventado y música de carácter celta que ambienta de lujo.
76	**» DIVERSIÓN** Resolver los puzzles manejando a los 2 hermanos es entretenido.
65	**» DURACIÓN** 3 o 4 horas. Sólo los completistas tendrán una excusa para rejugarlo.
NOTA 75	Exploración y puzzles en una aventura en la que manejamos a dos personajes a la vez. Un desarrollo tan ameno como breve.



3

Género:
PLATAFORMAS PUZLE

Desarrollador:
POLYTRON BLITWORKS

Editor:
TRAPDOOR

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
9,99 €

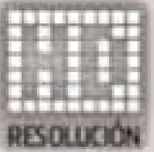

JUGADORES
1


JUG. ONLINE
NO

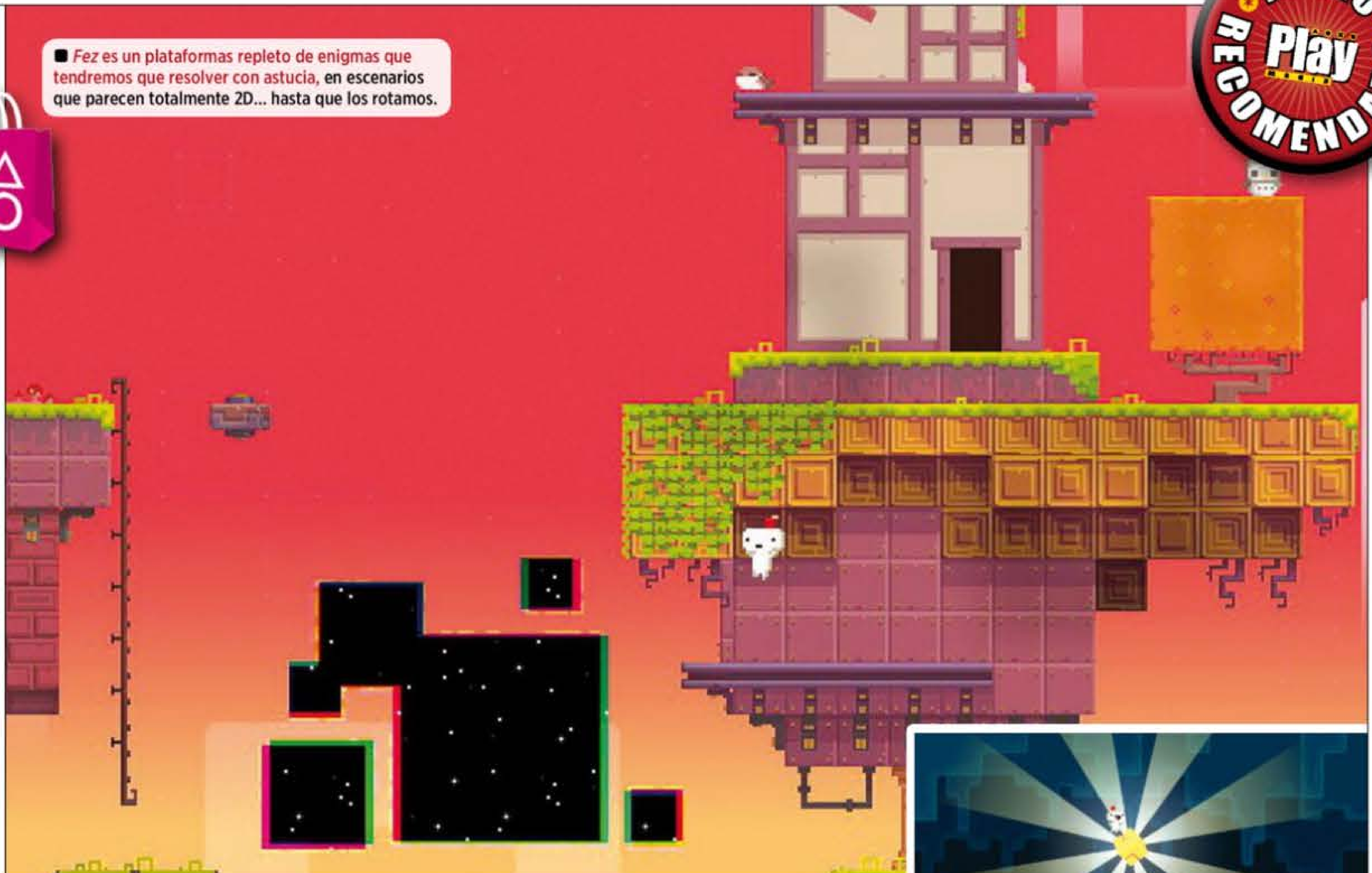

TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
NO


BLU-RAY
NO


RESOLUCIÓN
720P

http://polytroncorporation.com/



■ *Fez* es un plataformas repleto de enigmas que tendremos que resolver con astucia, en escenarios que parecen totalmente 2D... hasta que los rotamos.

JUEGO Play RECOMENDADO

UNA MARAVILLA QUE **DESAFIARÁ** TU INTELIGENCIA

Fez

Tras vender más de 1 millón de copias en PC y 360, uno de los mayores éxitos indies llega por fin a PlayStation.

Da igual que tengas PS4, PS3 o Vita, porque gracias al cross buy ya puedes disfrutar en cualquiera de ellas de esta genialidad que combina plataformas y puzles como pocos juegos han hecho. Y es que *Fez* juega con inteligencia tanto con el jugador como con el entorno.

Nosotros encarnamos a Gomez, un muñequito blanco que vive tranquilo en su mundo 2D hasta que un fez (un tipo de sombrero que se usa en Turquía y el norte de África) cae en sus manos. Y es que ese sombrero le revela una verdad terrible: el mundo es en realidad 3D y, gracias al sombrero, puede girarlo a izquierda y derecha, de 90° en 90°, para revelar otros lados que no veía. Y no sólo eso. El sombrero también le descubre que una amenaza promete traer el caos a su mundo, evitable si recupera 32 bloques dorados (muchos descompuestos en cubos más pequeños). Así, con una jugabilidad 2D, avanzamos por los niveles como en otros plataformas (saltando, trepando por enredaderas, cogiendo bombas para reventar partes del nivel...) y con L y con R giramos los niveles para revelar nuevas puertas y secretos, como cofres con cubos, mapas del tesoro o llaves que abren puertas cerradas. Además, para conseguir determinados bloques y objetos hay que superar sesudos puzles que no siempre son evidentes y pueden requerir una pista posterior. Así, por ejemplo, debemos usar un lector de códigos QR para obtener una combinación de botones a utilizar en una sala concreta. O descifrar un "idioma" que usa las clásicas piezas de *Tetris*. Un juego que puede resultad difícil, ya que no lleva al jugador de la mano ni le da información de ningún tipo: nos sueltan "ahí" para descubrir un mundo mágico, que invita a explorar e investigar todos sus misterios con una paz y sosiego que pocos juegos consiguen gracias a detalles como la ausencia de vidas, sus gráficos y la no menos genial banda sonora. Un título que te atrapará a poco que te vayan los retos, los plaformas y los juegos inteligentes.

» UN RETO EN LAS 3 DIMENSIONES

Fez es un juego que, bajo su pixelada belleza, esconde infinidad de retos cuya solución puede estar en la otra punta, en otro nivel. Algunos recurren a las piezas de Tetris, otros a usar una app que lea códigos QR, otros tienen su propia lógica... ¡y no nos dan pistas!



① **¡GIRANDO!** El juego es 2D, pero pulsando L y R giramos 90° el escenario, para revelar puertas o caminos por los que avanzar.



② **SECRETOS.** Cada sala tiene enigmas a averiguar. Tocar esta campana un número de veces por cada lado es uno...



■ Debemos recuperar 32 artefactos como este, algunos descompuestos en 8 cubos. Y hay "anti-cubos" ocultos...



■ El mapa es algo confuso, pero necesario para saber dónde hemos estado, qué nos falta por conseguir, etc.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La belleza estética y sonora del juego, sus desafíos... No trata al jugador como tonto.

» LO PEOR
El mapa es confuso y no ayuda todo lo que debería. Es fácil bloquearse por momentos.

95	**» GRÁFICOS** Píxel en su estado más bello. ¡Si hasta tiene ciclo día/noche!
92	**» SONIDO** Sin voz, el mundo de *Fez* cautiva con grandes melodías y efectos.
89	**» DIVERSIÓN** Engancha cosa mala... hasta que te bloqueas (cerca del último tercio).
90	**» DURACIÓN** Si eres hábil, 7-10 horas. Si vas a por todos los secretos, mucho más.
NOTA 92	Un juego de plataformas y puzles como no has visto otro igual. Inteligente, cautivador, bello y especial. Júegalo sí o sí.







Género: **ROL**
Desarrollador: **SQUARE ENIX**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**


JUGADORES **1**


ONLINE/WIFI **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**

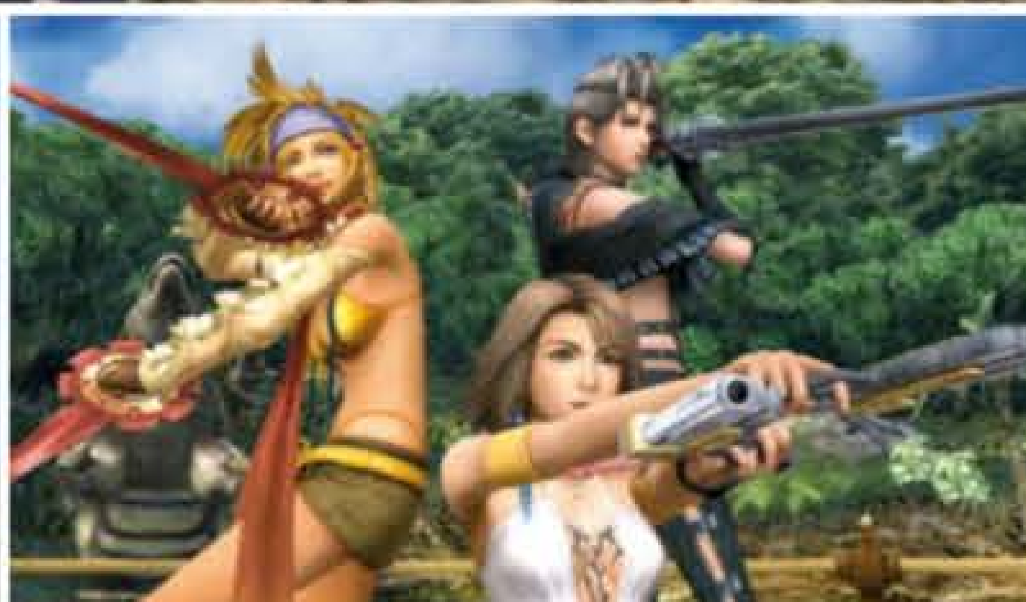
FUNCIONES
Panel táctil trasero

www.finalfantasyxhd.com/es/



Final Fantasy X/X-2 HD Remaster es uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar en PS Vita.







¡RACIÓN DOBLE DEL MEJOR ROL PARA LLEVAR, POR FAVOR!

Final Fantasy X/X-2 HD Remaster

Puede no ser el último grito en el género, pero sí que fue uno de los últimos en la propia saga. Un *FF* como Yevon manda.

La nostalgia es un arma de doble filo. Puede que la gente tenga ganas de soltar la lagrimita, pero también puede estar harto de ediciones insulsas que solo hacen llorar de rabia a sus bolsillos. Con *Final Fantasy X/X-2 HD*, la nostalgia está muy justificada.

El lavado de cara gráfico es muy notable e incluso nos hace olvidar, de tanto en tanto, los 12 años que han pasado desde que salió el original en PS2. El pack es completísimo. Por un lado tenemos *Final Fantasy X*, el caballo ganador de la compilación. Un *FF* con todos los ingredientes que hicieron grande a la saga: gran sistema de combates, gran historia y grandes minijuegos. Sí, *FF* solía hacerlo todo a lo grande, no como en estos últimos tiempos. El experimento *FF X-2*, con cambio de indumentarias, protagonistas femeninas y combates de tiempo activo es mucho mejor de lo que la gente cree. El juego es idéntico al de PS3 y decantarse por uno u otro sólo depende de si prefieres disfrutar de una joya así en la tele o en tus desplazamientos...



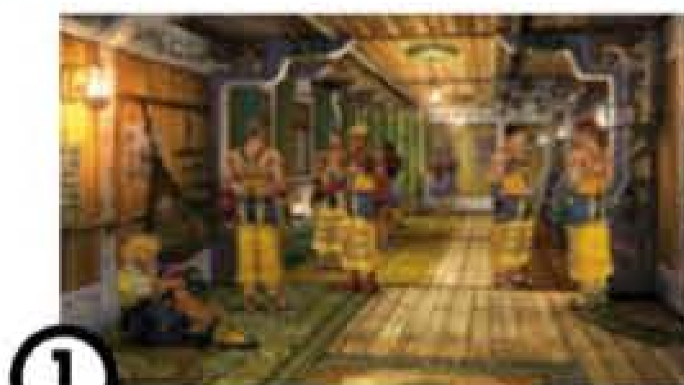
El blitzbol es el mini-maxi-juego de *FFX*, una mezcla de waterpolo y fútbol que engancha como pocos.



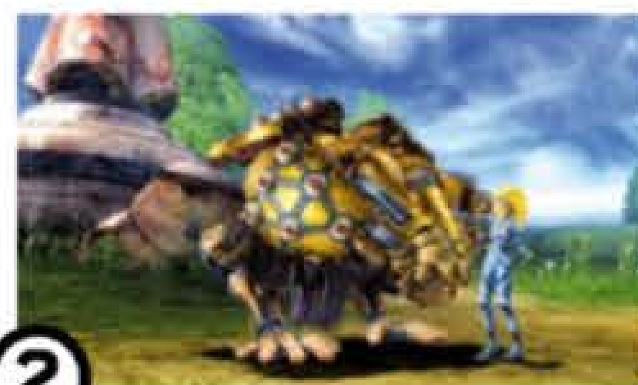
Yuna es uno de los ejes argumentales de ambos títulos junto a Tidus, su "noviete".

UN PACK QUE ES VERDADERA NOSTALGIA

No todos los días nos podemos hacer con más de 200 horas de juego de calidad en un mismo pack. Además de *FF X* y *X-2*, incluye *The Last Mission*, un homenaje a los clásicos *FF Tactics*.



① **FINAL FANTASY X.** El juego más completo del pack y uno de los últimos grandes *FF*.



② **FINAL FANTASY X-2.** Su estética "femenina" no te debe engañar. Es muy buen juego.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Más de 200 horas del mejor rol. Buen lavado gráfico. Dos *FF* con el sabor clásico.

» LO PEOR
Su desarrollo es algo lento para una portátil. *FF X-2* no viene en físico, solo es descarga.

82	**» GRÁFICOS** Un gran trabajo de remasterización, nada de filtros cutres HD.
88	**» SONIDO** Las voces están en inglés, pero la BSO de Nobuo Uematsu es bestial.
89	**» DIVERSIÓN** Dos enormes y completos juegos de rol que enganchan lo suyo.
95	**» DURACIÓN** 200 horas para acabarlo y más de 300 para hacerlo todo al 100%.
NOTA 89	Una de las grandes joyas del rol en PS2 con un excelente lavado gráfico en HD que además incluye numerosos extras.

Género:
SHOOTER
Desarrollador:
VLAMBEER
Editor:
DEVOLVER DIGITAL
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
8,99 €

JUGADORES **1** · ONLINE/WIFI **RÁNKING** · TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **NO**

FUNCIONES

http://luftrausers.com



■ *Luftrausers* nos pone al mando de un avión que debe resistir el mayor tiempo posible entre las líneas enemigas, causando el mayor número de bajas de cazas, cruceros...

LOS ASES DEL CIELO MÁS **MONOCROMO** Y DIVERTIDO

Luftrausers

Coge un matamarcianos antiguo, como *Time Pilot* y actualízalo con desafíos, "tuning"... ¡Y voilá! ¡Un éxito!

Apenas han sido necesarios 2 días para que el último juego de Vlambeer, los creadores del divertido *Super Crate Box* (disponible en PS Mobile), haya sido rentable. Y es que su nuevo juego resulta aún más divertido, contagioso y viciante que el anterior. La idea es muy simple: eres un piloto lanzado contra las líneas enemigas, y tienes que resistir todo el tiempo posible y llevarte por delante todo cuanto puedas: cazas, bombarderos, cruceros, portaaviones, fortalezas volantes... Todo con un toque clásico y a la vez moderno: nosotros controlamos la nave, tanto la propulsión como el giro, con el stick izquierdo o la cruceta. Si pulsamos una dirección, hacia allá se propulsa nuestro avión. Si soltamos, la gravedad se encarga de hacernos caer (también podemos pulsar L o R para propulsarnos en la dirección que miramos). Y con uno de los botones frontales disparamos. No hay más. Bueno, algunas triquiñuelas propias del único escenario del juego, como sumergirnos en el agua o en las nubes más elevadas para evitar a los enemigos. Y como otros juegos actuales, por ir acumulando puntos vamos subiendo de nivel (hasta 10), lo que desbloquea nuevas piezas para modificar el cuerpo, motor y arma de nuestro avión. Así, podemos equipar desde un perforante rayo láser a un blindaje que detona una bomba nuclear tras ser abatidos. A su vez, estas piezas desbloquean retos específicos, como alcanzar una cierta puntuación o causar 30 bajas sin dejar de disparar (por cierto, nos recuperamos del daño dejando de disparar).

Un desarrollo ideal para partidas rápidas, pero que no por ello dejan de picar hasta haber cumplido todos los desafíos y alcanzado el último nivel, una tarea que puede llevar unas 8-10 horas. Además, también hay filtros desbloqueables para modificar la apariencia sepia del juego, así como un ránking online demasiado escondido. No es ni mucho menos un juego perfecto (no hay una gran variedad de enemigos y un sólo tienen un nivel...), pero aún así es un gran juego capaz de enganchar y con cross buy PS3/PS Vita.

» NUEVAS ARMAS, MÁS DESAFÍOS...

A medida que acumulamos puntos y subimos de nivel, desbloqueamos piezas (armas como un explosivo cañón con baja tasa de disparo, un láser o misiles), pasando por cuerpos que pueden sumergirse en agua, motores que disparan... y con ello nuevos desafíos.



① **PIEZAS.** Tenemos 3 partes (arma, cuerpo y motor) y cada una 5 piezas. La última elige entre el resto de forma aleatoria.



② **DESAFÍOS.** Equipar una pieza nos da desafíos específicos, como destruir a un enemigo tras morir (solo posible con esa pieza).



■ Existen unas 5 piezas distintas de cada grupo (arma, cuerpo y motor) y habilitan nuevos desafíos (unos 100).

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Simple, directo y pica a lo grande. Gran control. Tiene personalidad. Es cross buy.

» LO PEOR
Solo un escenario. Pocos tipos de enemigo. Los 10 niveles se alcanzan "rápido". Carillo.

78	**» GRÁFICOS** No es por lo que recordarás el juego, pero tampoco importa...
75	**» SONIDO** Muy pocas melodías y efectos que cumplen bien su cometido.
85	**» DIVERSIÓN** Pica a lo grande, aunque podía ser más variado, tener más niveles...
89	**» DURACIÓN** Puede dejar fácil 8-10 horas, aunque es rejugable y con ránkings.
NOTA 82	Un gran mata-mata, que pica con su gran mezcla de juego clásico con ideas actuales... aunque le falta más variedad.

MUNDO PSN

REBAJA
LOS INVIZIMALS BAJAN DE PRECIO

Los dos últimos lanzamientos de la saga *Invizimals* tienen un nuevo e irresistible precio. Ya no hay excusa para no tener ***Invizimals: La Alianza*** para PS Vita e ***Invizimals: El Reino Escondido*** para PS3, ya que ahora están disponibles por sólo **19,99€** cada juego.



ACTUALIZACIÓN
MEJORAS PARA *INFAMOUS SECOND SON*

Aunque su lanzamiento es reciente, sus desarrolladores ya están trabajando en nuevas actualizaciones. La primera ya está disponible e incluye mejoras como **cambiar la hora del día, capturar a 30 fps, y el encendido y apagado del HUD**, para favorecer las capturas de pantalla.



EXPANSIÓN
TRES MESES DE MUSIC UNLIMITED POR 3 €

Si te gusta la música y disfrutarla en casa o allá donde vayas, **Music Unlimited** te interesa. Este servicio de suscripción te da acceso a una increíble biblioteca de música que podrás disfrutar en **PS4, PS Vita, PS3, PC, teléfono móvil** (incluso sin conexión a internet, en el modo Desconectado)... Y todo con la misma suscripción, que **hasta el 31 de mayo está de oferta**: tres meses por sólo tres euros. Una ocasión inmejorable para probarlo.

ANUNCIO
JOE DANGER PARA PSVITA ESTÁ LISTO

Según sus desarrolladores, tanto ***Joe Danger*** como su continuación, ***Joe Danger 2: The Movie***, están listos para disfrutarse en PS Vita con una velocidad de 60 frames por segundo y un montón de niveles, incluidos los extra de los DLC de PS3. **Y todo con un control 100% adaptado a las peculiaridades de Vita.** Además, el juego para la portátil contará con tres invitados de excepción: **Iota y Atoi de *Tearaway* y Sackboy.**



Las demos de este mes

Si quieres probar los juegos de PS3, PS4 y PS Vita antes de comprarlos, no te olvides de echarle un vistazo a la sección de demos de PS Store.

PS3 | GRATIS | ACCIÓN | WARNER BROS INTERACTIVE | INGLÉS | 1 JUGADOR | 2,0 GB | +16 AÑOS

Batman: Arkham Origins Blackgate

En esta demo podremos probar algunos de los mapas, enfrentamientos, niveles de dificultad, bat-trajes y gráficos mejorados de esta versión para PS3 de la aventura que apareció estas Navidades en PS Vita. Ya sabes lo que te espera, la clásica jugabilidad de la saga *Arkham*, pero llevada a las dos dimensiones. Te sorprenderá.

PS3 | GRATIS | DEPORTIVO | EA | 1 - 20 JUGADORES | 1,7 GB

Copa Mundial de la FIFA 2014

Ya está aquí la edición de *FIFA 14* para el Mundial de Brasil. En esta demo podremos jugar un partido rápido con las selecciones de México, Brasil, EE. UU., Inglaterra, Australia, Japón, Nueva Zelanda o Costa de Marfil. Disfruta ya del anticipo de las 203 selecciones que habrá disponibles, así como de todos los estadios brasileños.

PS3 | GRATIS | AVENTURA | PLAYLOGIC GAMES | 1 JUG. | 1,5 GB

Adam's Venture: Chronicles

Únete a Adam Venture en este épico viaje ambientado en los bulliciosos años 20. En esta demo comprobarás junto con Evelyn su modo de aventura sin violencia, buscando artefactos, resolviendo puzles y embarcándote en impresionantes retos. Si te gustan las aventuras gráficas, sin tiros ni nada de eso, no dudes en probarla.

OTROS CONTENIDOS DESTACADOS EN PS STORE



TRÁILER. Ya puedes disfrutar del vídeo que te descubrirá todas las novedades de *Dark Souls II* para tu consola PS3.



TEMAS. Viste de deporte extremo tu PS3 con los temas disponibles de *MXGP*, con varios pilotos entre los que elegir, cada uno por 2,99€.



TRÁILER. *The Amazing Spider-Man 2* ya nos muestra imágenes de su próximo lanzamiento en este nuevo contenido de vídeo.

Nuevos complementos

Cada mes seleccionamos las mejores expansiones y complementos para tus juegos favoritos que van apareciendo en PlayStation Store.

KILLZONE SHADOW FALL

Pack Insurgente


PS4 9,99 € ACCIÓN SONY COMPUTER CASTELLANO

Es la primera expansión de calado, que incluye al personaje insurgente con dos habilidades únicas como robo y pirateo, además de tres nuevas habilidades como emisor de carga electromagnética, de eco táctico y el robot guardia. También encontrarás tres nuevas armas y dos nuevos modos de juego (modo Élite de campaña y Coleccionable en multijugador). Para poner la guinda, este DLC aporta, nuevos trofeos y el pack de personalización insurgente.


PS3 0,99 € SURVIVAL MOJANG 100KB

MINECRAFT

Pack texturas ciudad

Minecraft sigue causando furor entre los jugadores de todas las plataformas, y no iban a ser menos nuestras PS3. Con este nuevo pack de texturas los miles de jugadores de este juego de supervivencia y construcción, disfrutarán de un conjunto creativo de texturas, recomendable para construir estructuras. Saca al arquitecto que llevas dentro y dale caña al mundo cúbico que nos rodea. El complemento ideal para constructores.

SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD

Superhéroe Astro


PS3 3,99 € ROL UBISOFT CASTELLANO 1 JUGADOR

Con este complemento podremos sacarle partido a la nueva aventura de *South Park* hasta nuevos límites, con los trajes de superhéroe, samurái y astronauta exclusivos. Aprovecharemos las ventajas de cuatro trajes exclusivos, equipados con habilidades especiales. Además, podremos disfrazarnos de mago nigromante, assassin solitario, elfo o defensor sagrado. Hay mucho donde elegir con este complemento.


PS3 5,99 € ACCIÓN TRION 1-64 JUGADORES

DEFIANCE

Las pruebas del pistolero

Este complemento para *Defiance* nos ofrece nuevas misiones, que nos llevarán a seguir tres nuevas líneas para ayudar a VBI tras la desaparición de Karl Von Bach. Además de nuevas arenas, equipo especial y atuendos.



PS3 - PS4 3,99 € ACCIÓN 1-2 JUGADORES 15 MB

CALL OF DUTY GHOSTS

Paquete leyenda

Encarnaremos al personaje multijugador Makarov y podremos equiparlo con elementos de personalización tales como el camuflaje para armas, la retícula o el parche. Además, incluye un nuevo fondo temático.



PlayStation®Plus

Tu colección de juegos instantánea. Consigue los mejores juegos para PS4, PS3 y PS Vita sin coste adicional.

ABRIL

+ JUEGOS PS4

- Mercenary Kings



+ JUEGOS PS3

- BioShock Infinite
- Brothers: A Tale of Two Sons
- Hotline Miami
- Pro Evolution Soccer 2014



- Sly Cooper Ladrones en el Tiempo



- Uncharted 3: La Traición de Drake
- XCOM: Enemy Unknown

+ JUEGOS PS VITA

- Gravity Rush
- Hotline Miami
- MotoGP 13



- Uncharted: El Abismo de Oro

PlayStation® Store

Si tienes una consola PlayStation, tienes acceso a un rico ecosistema lleno de posibilidades, juegos, aplicaciones y funciones llamado PS Network, donde conviven experiencias tan gratificantes como multijugador, chat, mensajería y una tienda digital fácil, rápida y versátil: PlayStation Store.

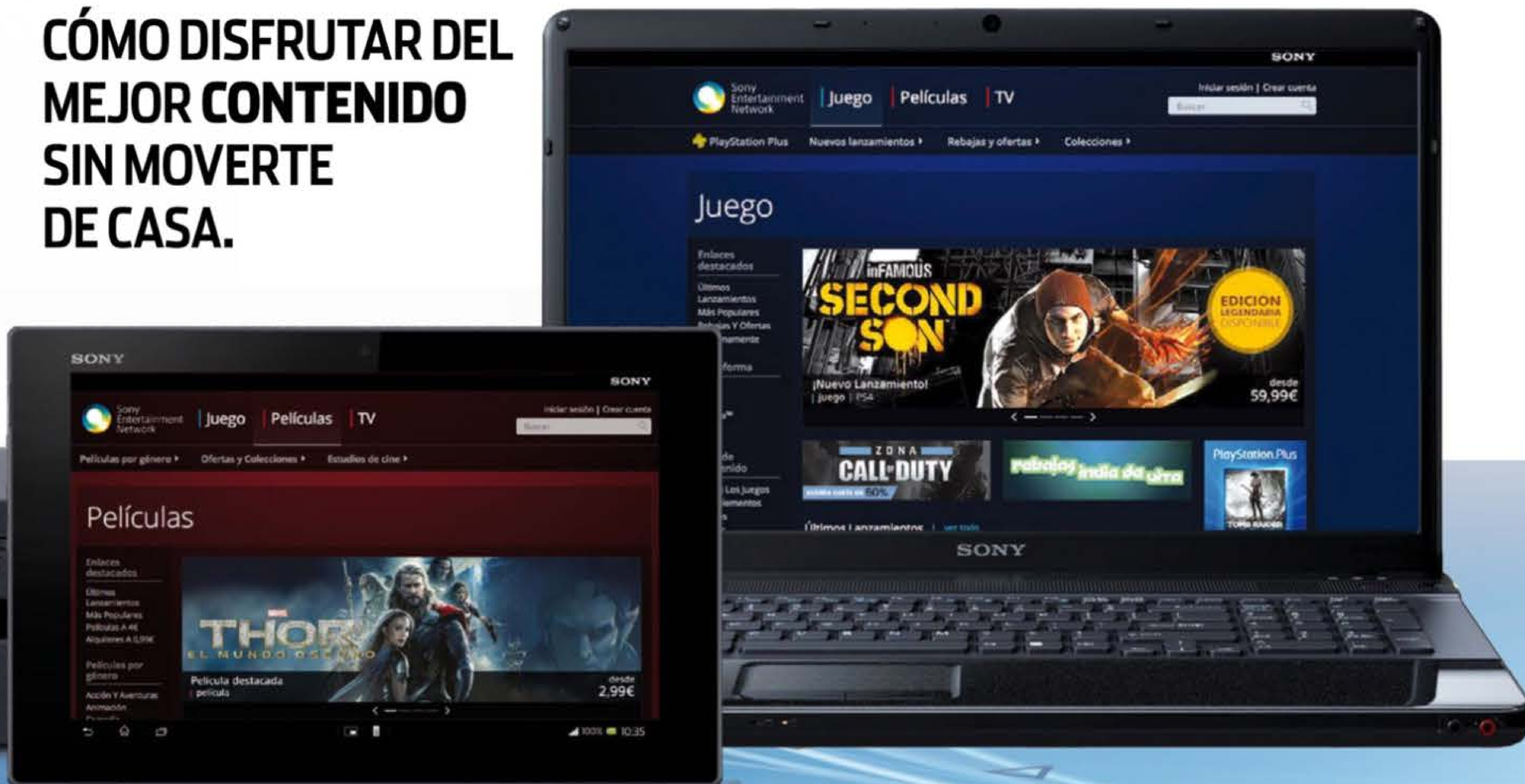
Comprar la última novedad, descargarte el pack de expansión más reciente o acceder a juegos exclusivamente digitales es cada vez más fácil con PlayStation Store. Desde el lanzamiento de PS4 la tienda PlayStation ha mejorado muchísimo, con un diseño más amable, una organización de contenidos más intuitiva y una interfaz más asequible para que encontrar lo que buscamos sea fácil y cómodo.
Para comprar online a través de PlayStation Store todo son facilidades. Ahora, además de poder comprar directamente desde PS3, PS4 o PS Vita, también podemos hacer nuestras compras desde un ordenador smartphone o tableta. El sistema no puede ser más sencillo, ya que sólo necesitamos cumplir un requisito: crearnos una cuenta PSN, algo que podemos hacer desde nuestras consolas, desde un PC o Mac o desde cualquier otro dispositivo conectado a internet. Bastará con completar un cuestionario con una serie de datos personales para darnos de alta en PSN y poder acceder libremente a PlayStation Store. Fíjate si es sencillo, que lo único que te puede dar algún quebradero de cabeza es elegir tu ID Online, es decir, el "nombre" con el que te van a conocer el resto de usuarios de PSN. Te recomendamos que te lo pienses bien, ya que una vez elegido no podrás cambiarlo y es posible que tus primeras opciones estén pilladas por alguno de los millones de usuarios de PSN.
Lo mejor de todo es que esa cuenta, esa única cuenta, te dará acceso a un infinito mundo de opciones desde cualquier dispositivo PlayStation, desde cualquier ordenador y desde tabletas y smartphones. Esto te permite, por ejemplo, comprar *InFamous Second Son* mientras vas en el autobús y "despertar" a tu PS4 para que inicie la descarga de manera que puedas empezar a jugar en cuanto llegues a casa.

A la hora de hacer efectiva tu compra también tienes múltiples posibilidades. Todas las compras se descuentan de tu monedero virtual y tienes la opción de mantener siempre fondos en el monedero o bien tener tu saldo a cero y pagar justo lo que vas a comprar. Para aumentar tu saldo en el monedero puedes transferir fondos desde tu tarjeta de crédito o, si lo prefieres, comprar en tiendas físicas una tarjeta monedero (de 5 a 50 euros) y canjearla en PlayStation Store introduciendo el código. Esta opción de tener



■ PlayStation Store es la tienda digital PlayStation en la que encontrarás desde juegos a complementos, pasando por cine, series de TV, demos...

CÓMO DISFRUTAR DEL MEJOR **CONTENIDO** SIN MOVERTE DE CASA.



TU TIENDA DE JUEGOS DIGITAL

siempre fondos es la más práctica, ya que te permite hacer tus compras casi instantáneamente, pero si prefieres pagar justo cuando vas a comprar también puedes hacerlo. Elige tu contenido, confirma la compra e introduce los datos de tu tarjeta de crédito. También puedes pagar mediante PayPal en PS3 o comprar en una tienda física una tarjeta de descarga digital justo del contenido que quieres descargar (una opción muy interesante también si quieres hacer un regalo).

Además de ser una tienda accesible las 24 horas, los 7 días de la semana (menos el ratito del miércoles tarde cuando se actualiza) PlayStation Store tiene un catálogo en continua expansión en el que no faltan todos los juegos de estreno para PS3, PS4 y PS Vita, demos, complementos, juegos exclusivamente digitales, clásicos PlayStation, minis para PS Vita, fondos y avatares para PS3... Y, por si fuera poco, también nos permite acceder gracias a Video Unlimited y Music Unlimited a las mejores películas de estreno, las serie de TV de más éxito y de la mejor música. Y lo mejor es que tanto los contenidos de vídeo (que también puedes adquirir directamente de PlayStation Store), como la suscripción a la biblioteca de música podremos disfrutarla con nuestra cuenta PSN en cualquiera de nuestras PlayStation u otros dispositivos compatibles. Resumiendo, PlayStation Store reúne y pone a tu alcance todo el universo PlayStation, desde juegos a demos, trailer, expansiones, cine y música, de la forma más accesible y sencilla. Y, por si tienes alguna duda, ahora vamos a explicarte paso a paso, cómo sacarle todo el partido a PlayStation Store...

Una cuenta para controlarlas a TODAS

Si tienes varias PlayStation lo ideal es que todas estén asociadas a la misma cuenta PSN. No sólo mantendrás toda tu información (trofeos, amigos, historiales de descarga...) si no que te beneficiarás de ofertas Cross-buy y compartirás la suscripción a PlayStation Plus, de manera que podrás bajarte los juegos gratis de la colección instantánea en PS4, PS3 y PS Vita. Además, usando la misma cuenta PSN podrás comprar desde cualquier dispositivo conectado a Internet para luego descargarte las compras a tus consolas... En el caso de PS Vita es especialmente importante, ya que sólo admite un usuario y, por tanto, sólo puede estar asociada a una cuenta PSN. Acuérdate de vincular tu PS Vita a tu cuenta principal para disfrutar de todos los "cross", de PS Plus y del juego remoto en PS4.



Si te suscribes a PlayStation Plus, todas tus consolas asociadas a la misma cuenta PSN disfrutarán de sus ventajas.



Sólo en el Store de PS Vita disfrutarás de aplicaciones y juegos PlayStation Mobile, compatibles con teléfonos Xperia.



Compra una peli y podrás verla en cualquier consola.



Los clásicos PSone se pueden jugar en PS Vita, PSP y PS3.

Cómo crear una cuenta PSN

Para crear una cuenta PSN debes tener 18 años. Te recomendamos que toda la información que facilites sea real, es decir, no utilices una cuenta de correo electrónico a la que no tienes acceso o podrías tener problemas para recuperar tus contraseñas o tus compras. Igualmente, si pones una fecha de nacimiento que no es la tuya, apúntala bien, ya que será una de las preguntas de seguridad que deberás responder para restaurar tu cuenta en caso de algún problema. Recuerda también que el ID online no puede cambiarse, así que piénsatelo bien... Puedes crear tu cuenta PSN desde cualquier consola PlayStation, desde un ordenador u otros dispositivos conectados a Internet.

DESDE PS3



1 Selecciona tu usuario y desplázate a la derecha del menú hasta PSN. Puedes elegir la opción "Iniciar Sesión" o "Inscribirse".



2 Introduce tus datos. Recuerda que datos como el país, la fecha de nacimiento o el ID Online que no pueden modificarse después. Ojo con el correo electrónico: usa una cuenta a la que tengas acceso.



3 Después ya podrás iniciar sesión en PSN y acceder a PlayStation Store. Tu PS3 habrá quedado vinculada a esa cuenta. Desde Administración de cuentas podrás acceder a tus transacciones, descargas, ajustes de privacidad, conexión con Facebook...

DESDE PS VITA



1 En la pantalla de inicio selecciona Ajustes > Iniciar > PSN > Inscribirse. Elige crear una cuenta nueva y acepta los términos de usuario.



2 Como en todos los procesos anteriores, debes introducir tus datos y preferencias. Posteriormente, en Perfil, podrás añadir un marco y un Avatar a tu nueva cuenta.



3 Recuerda que en PS Vita sólo se puede tener usuario (al contrario que en PS3 y PS4, donde se pueden configurar varios). Si quieres aprovechar a tope los servicios de PSN (como la suscripción a PS Plus, los cross buy o el uso remoto con PS4), deberías configurar tu PS Vita con tu cuenta principal.

DESDE PS4



1 Pulsa el botón PS del mando, selecciona tu usuario (o crea uno nuevo).



2 En la pantalla "Iniciar sesión en PSN", elige "¿Eres nuevo en PSN? Crear una cuenta



3 Deberás introducir tus datos (email, contraseña, fecha de nacimiento...) y, a diferencia de PS3, podrás elegir que en tu perfil online aparezca tu nombre real o tu ID.



4 También deberás definir los ajustes de privacidad de tu cuenta y decidir quién quieres que vea tu perfil y quién tendrá acceso a tu actividad en PSN. Recuerda que jugando con PS4 tus amigos podrán estar al tanto de tu actividad si tú lo deseas.

DESDE UN ORDENADOR

Entra en http://es.playstation.com/registration/ y clica en Suscríbete ahora > Crear una cuenta nueva.



1 Rellena los cuestionarios (email, fecha de nacimiento, país, contraseña...) y habrás creado tu cuenta.



2 Actualiza tu cuenta añadiendo tus datos de identidad, ubicación, información de cobro (puedes introducir ahora tus datos bancarios o dejarlo para el momento en el que vayas a comprar) y tu ID Online (ya sabes, creativo y que te guste, que no se puede cambiar).



3 Ahora activa los dispositivos que quieres que sean compatibles con tu cuenta PSN. Con esta cuenta, además de descargar contenidos en tus consolas podrás hacerlo en tu TV Sony, teléfonos móviles y en equipos de sonido y vídeo disponibles.



4 Desde cualquier dispositivo conectado podrás controlar el estado de tu cuenta y realiza distintas gestiones, como añadir fondos, vincular más dispositivos... Y comprar: store.sonyentertainmentnetwork.com

Descarga en PS4 de forma REMOTA

Una de las ventajas de PS4, que no está disponible ni en PS3 ni en PS Vita, es la descarga a distancia. Dicho de otro modo, puedes hacer una compra desde tu teléfono móvil, por ejemplo, y que esa descarga se inicie automáticamente en PS4, para que cuando llegues a casa tu juego o DLC esté listo y esperándote. Para ello es necesario activar el Modo en Espera de PS4. Entra en [Ajustes] [Ajustes de Ahorro de Energía] [Establecer funciones disponibles en modo de espera]. Además, tu conexión a Internet debe esta configurada para aceptar el acceso.





Puedes comprar desde el teléfono o el ordenador: si el contenido es para PS4 y tienes configurada la consola adecuadamente, cuando llegues a casa tendrás el juego esperándote.



Para "despertar" a tu PS4 y que inicie la descarga debes configurarla para que se active el Modo de Espera. Además, esta opción te permitirá cargar los mandos con la consola apagada.

Tarjetas físicas para compras DIGITALES

Si eres de los reacios a dar tus datos bancarios o quieres hacer un regalo y poder envolverlo, tu mejor opción son las PlayStation Cards, tarjetas que puedes comprar en tiendas físicas y con las que te llevas a casa un código de 12 dígitos. Al canjear este código en tu consola o cualquier dispositivo vinculado, automáticamente la compra aparecerá registrada en tu cuenta y podrás iniciar la descarga del contenido o disfrutar de fondos extra en tu monedero. Puedes comprar tarjetas monedero (que añaden dinero), tarjetas de complementos, juegos completos, suscripción a PS Plus...



Hay una gran variedad de tarjetas prepago, que van desde Pases de temporada que dan acceso a todo el DLC de un juego, a juegos completos o complementos y suscripciones a PS Plus. Puedes comprarlas en tiendas especializadas.



Las tarjetas monedero permiten añadir fondos a tu monedero de PlayStation Store y gastarlo en lo que quieras: juegos, películas, complementos... Como es lógico, si haces una compra inferior a tu saldo, el dinero restante se queda esperándote en tu monedero virtual.

¡No te quedes en números ROJOS!

Puedes recargar tu monedero siempre que quieras, aunque no vayas a hacer una compra en ese momento. Los métodos para agregar fondos al monedero son los mismos que para comprar, es decir, tarjeta de crédito (simplemente selecciona la cantidad de dinero que quieres transferir al monedero) o tarjetas monedero (basta con que canjees el código de la tarjeta). Pero, ¿qué pasa tienes activa una o varias suscripciones? Pues que se activa una opción llamada Transferencia automática que garantiza la renovación de la suscripción. Es decir, que si los fondos de tu monedero no cubren el pago de la suscripción, se cobrará en la tarjeta de crédito o débito vinculada a tu cuenta la cantidad que falte. Esta opción puede de activarse y desactivarse manualmente.

En PS4 debes acceder al menú Funciones, entrar en Ajustes > PSN > Información de cuenta > Monedero.

En el menú XMB de PS3, selecciona PlayStation Network > Administración de cuentas > Administración de transacciones > Agregar fondos automáticamente.

Por último, en PS Vita debes acceder a PlayStation Store, seleccionar los tres puntitos de la esquina inferir derecha, elegir Ajustes > Administración de transacciones > Ajustes de transferencia automática. Para cualquier ajuste relacionado con tu cuenta y tu monedero siempre se te pedirá que confirmes con tu contraseña.



Desde el menú de administración de transacciones podrás gestionar todo lo relacionado con tus pagos. En PS4 está en Ajustes > PSN.



Las opciones relacionadas con las transacciones están un poco ocultas en PS Vita. Pulsa en los tres puntitos de la derecha y ¡voilà!

¿Cómo se compra en PS STORE?

Sea cual sea la plataforma que elijas para acceder a PlayStation Store, el sistema de compra es el mismo: seleccionas el producto (juego, película, avatar, complemento, demo...), lo añades a tu carrito (incluidos los gratuitos) y pagas.

1 Elige el producto que quieres y selecciona "Agregar al Carrito". Podrás completar la compra o seguir mirando por si encuentras algo más...



2 Cuando ya estés listo, accede a tu Carrito y finaliza la compra. Si tienes dinero en tu monedero el coste se te descontará directamente, pero si no hay fondos, tendrás que agregarlos.



3 Para agregar fondos a tu monedero tienes 3 opciones: usar una tarjeta de crédito, utilizar una tarjeta de prepago o pagar mediante PayPal (sólo en PS3).



4 Para pagar con tu tarjeta de crédito tendrás que introducir todos los datos que se te soliciten. El coste se facturará a tu tarjeta como cualquier compra que realices en otro comercio.



5 Si quieres cargar tu monedero mediante una tarjeta prepago, debes elegir la opción correspondiente y teclear el código de 12 caracteres.



✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.**
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Clásicos portátiles

¿Qué juegos de PSP son recomendables?

@ Luis Jiménez

La primera portátil de Sony lleva ya un buen tiempo sin apenas lanzamientos, pero sigue teniendo muchos juegos memorables y realmente recomendables que gracias a la retrocompatibilidad de PS Vita podemos disfrutar sin problemas en la nueva portátil. No todos han envejecido igual de bien, pero hay algunos realmente interesantes como *MGS Peace Walker, Kingdom Hearts Birth By Sleep, FF Tactics, Tactics Ogre*, los *GTA* portátiles (mención especial para *Chinatown Wars*) o cualquiera de los *Patapon, Syphon Filter o God of War*. Casi todos están disponibles a través de PlayStation Store y su precio va de los 4 a los 10 euros. Merece la pena echarle un vistazo.

■ El catálogo de juegos de PSP oculta grandes joyas que pueden jugarse en PS Vita y que están disponibles en PS Store.

Compra en Chile

¿Hay alguien que me pueda vender revistas Playmanía en Chile?

@ Hans Stuardo

Prueba a suscribirte a la edición digital desde las aplicaciones móviles como Zinio, iKiosk, el quiosco de Apple o Kiosko y Más. Las ofertas de suscripción son muy interesantes y podrás leer la revista en cualquier ordenador, móvil o tableta y además desde el mismo día en que se ponga a la venta en España.

Todo el poder en una caja

¿Va a salir algún bundle con *Infamous Second Son* y PS4?

@ Carlos Rosuero

Hay a la venta un pack oficial de PS4 con un mando y una copia de la edición normal de *Second Son* por un poco menos de 450€, lo que supone un pequeño ahorro respecto a comprar el juego y la consola por separado.



■ El bundle de PS4 e *InFamous Second Son* está disponible por 450 euros.



■ Los DLC de *Battlefield 3* están dedicados al multijugador, no existe contenido extra para el modo de juego individual, ni misiones cooperativas.

Algo más que multijugador

¿Incluyen los paquetes de contenido adicional de *Battlefield 3* misiones cooperativas o misiones para un jugador?

@ Richard Coburn

El contenido de los 5 DLC de *Battlefield 3* está dirigido exclusivamente al modo multijugador competitivo, que no deja de ser la parte principal del juego. Actualmente pocos juegos aportan contenidos para la campaña principal y menos cuando son juegos tan descaradamente orientados al multijugador como los shooters bélicos.

Recorte Next-Gen

¿Es verdad que en *FIFA 14* de PS4 no se puede jugar a torneos con varios amigos en la misma consola?

@ Josep

Por desgracia el modo torneo está totalmente ausente de las versiones "next-gen" de *FIFA 14*, tanto en PS4 como Xbox One. EA ha dicho que seguirá escuchando a los fans para considerar si este modo vuelve en entregas futuras de la saga, pero no sabemos cuánta gente querrán que muestre su interés por los torneos para pensarse el recuperarlos.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Por qué hay que pagar para jugar?

¿Es verdad que para jugar a *The Elder Scrolls Online* habrá que pagar mensualmente?

@ Carlos Mordillo

El verano pasado Bethesda confirmó algo que bastantes jugadores se temían. Dado que el componente online de *TESO* ocupa un papel central, y eso le hace parecerse más a un MMORPG como *World of Warcraft*, requerirá el pago de una cuota mensual, aparte del gasto inicial en la compra del juego, aunque no será necesario estar suscrito a PlayStation Plus para disfrutarlo. Los MMORPG suponen un gasto adicional por el mantenimiento de los servidores, ya que te recordamos que se basan en universos persistentes, en los que siguen pasando cosas aunque tú no juegues. Esperemos que esos 12.99€ al mes abran las puertas de una experiencia verdaderamente memorable y duradera, o de lo contrario los jugadores no tardarán en desengancharse.



■ *The Elder Scrolls* online es un MMORPG y, como casi todos los juegos online masivos, requerirá una cuota mensual para poder conectarse y jugar.



■ *The Last Guardian* sigue oficialmente en desarrollo, aunque a estas alturas ya es difícil anticipar incluso para qué consola verá la luz. Aunque se empezó a desarrollar para PS3, tras 5 años de trabajo no nos extrañaría que saliera ya en PS4.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Sacarán un nuevo *Medievil* en Vita?

@ José Antonio

No parece que a saga vaya a continuar por ahora, ni en la portátil ni en sus hermanas mayores.

¿Sabéis qué fue de *Messiah*?

@ Jordi Llorens

Este juego de PC del año 2000 es obra de Dave Perry, uno de las nombres más famosos de los videojuegos desde los 90. Parece que ha estado ocupado con otros proyectos (como Gaikai) para pensar en la secuela.

¿Incluye la edición GOTY de *Borderlands 2* el contenido adicional en el disco?

@ Richard Coburn

Sí, la edición incluye dos discos: uno con el juego y otro con los cuatro DLC de campaña, 2 personajes extra y algunos packs de equipo y niveles.

¿Saldrá algún *Star Ocean* más?

@ Juan Moreno

El estudio creador de la saga, Tri-Ace, está ocupado con el próximo título de la serie *Phantasy Star* para PS Vita, así que no parece probable.

Último Guardián en serio...

¿Creéis que mis bisnietos podrán jugar a *The Last Guardian* o para ellos se habrá convertido en una leyenda?

@ Shou Chan

La últimas declaraciones de Sony sobre el larguísimo proyecto de los creadores de Ico y *Shadow of The Colossus* confirman que el juego sigue en desarrollo, pero se evitó hablar de fechas o consola de lanzamiento (a estas alturas, no sería raro que saliera en PS4). Es difícil mantener esperanzas tras cinco años de espera, pero es respetable que prefieran retrasarlo antes que lanzar un juego mediocre. A ver si en el próximo E3...

Las mejores de la época

¿Cuál es la mejor arma en *Red Dead Redemption*?

@ Daniel Molina

Es el Buffalo Rifle, que en la versión española se llama simplemente Rifle de caza. Para conseguirlo primero debes completar el nivel 5 en el desafío del cazador o alcanzar el nivel 50 en el modo multijugador. Con un solo disparo matará a cualquier objetivo del juego, menos a los animales legendarios, con los que harán falta dos disparos. Si prefieres un rifle de repetición el mejor es el Henry, se desbloquea al completar la guarida de Nosalida.

Relevo de desarrollador

¿Se sabe si Treyarch o Infinity Ward están trabajando en el próximo *Call of Duty*?

@ Jorge Bocos

Sabemos que el estudio que tiene las riendas es Sledgehammer Games, que llevan echando una mano con la saga *CoD* desde *Modern Warfare 3*, y que en su momento estuvieron desarrollando un spin-off en tercera persona de la misma que finalmente se canceló. Muchos de los miembros de Sledgehammer son veteranos de otros estudios. Ahora sólo queda ver qué toque personal pueden darle a la saga para revitalizarla.



■ Conseguir las mejores armas suele requerir cierto esfuerzo. En *Red Dead Redemption* hay que lograr nivel 5 en los desafíos de cazador.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué es lo que más te gusta de PlayStation Plus?

PlayStation®Plus

JUEGA MÁS Y PAGA MENOS

La variedad de juegos



Christian Adriaensen Díaz

"Lo que más me gusta de PS Plus es la gran variedad de juegos que incluyen. No son sólo juegos triple A, sino que también dan a conocer indies que sin su ayuda no hubieran conseguido estar donde están. Además de eso, también se agradece que pongan juegos famosos y que en su formato físico están a unos precios altos."

Los juegos gratis



Cristian Raventós

"Poder disponer de un par de juegos mensuales por plataforma, alguno de gran calidad en PS3, de forma "gratuita". Y para los despistados como yo, el almacenamiento online. Lo encuentro de gran utilidad."

Un plus en todas las "plays"



Danny Déniz

"Que sirve para PS Vita, PS3 y PS4 y que si descargo un juego lo podré borrar y volver a descargar en cualquier momento siempre y cuando sea miembro."

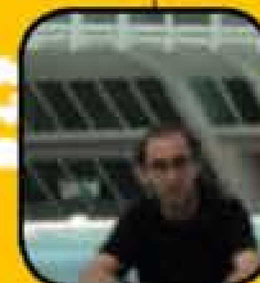
Descuentos, juego online...



Juan Pablo Martínez

"La cantidad de juegos que ofrecen gratis por ser suscriptor y pagando sólo 50€ una vez al año, los pedazo de descuentos que ofrecen y lo más importante, que si no lo tienes olvídate de jugar online en la PS4."

Que me sorprenda



Antonio Torrente Fernández

"Lo que más me gusta es cuando ponen juegos que no son muy de mi estilo o no conocía, pero al probarlos descubro que son alucinantes. (Y que den juegos para tres plataformas sin aumentar el precio de la suscripción)."



EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Compráis habitualmente en PS Store? ¿Qué es lo que más soléis descargar?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Es verdad que van a reiniciar la saga *Dino Crisis*?

@ David Alcántara

Hay algunos rumores, pero nada concluyente. Capcom ha admitido que es una franquicia que no ha abandonado, pero nada más.

¿Por qué no salen animales en *GTA online*?

@ Cristian

Desconocemos el motivo, parecía que la caza iba a ser una de las actividades incluidas en el multijugador. Quizá en el futuro se incorpore.

¿Se sabe algo de un posible *Remember Me 2*?

@ Josep

Sus creadores no han ocultado sus planes de continuar explorando el mundo de Nilin, pero por ahora no se ha confirmado oficialmente.

¿Saldrá *Minecraft* en disco para PS3?

@ José Rodríguez

No se han anunciado planes para lanzarlo en formato Blu-ray, y costando 20 euros lo mejor sería descargarlo de PS Store, ya que seguramente en disco costaría más. Ojalá en el futuro sea Cross-Buy con las versiones de PS Vita y PS4, pero no somos muy optimistas.

¿Va a seguir la saga *Assassin's Creed* en PS3?

@ Alonso García

Pues sí y no. Por lo que parece, el nuevo *AC*, que se llamará *Unity* y nos llevará a la Revolución francesa, sólo saldrá para PS4 aunque Ubi podría tener en desarrollo otro *AC* llamado *Comet*, que sería la secuela de *ACIV: Black Flag* para PS3.

Eligiendo gangas

Estoy dudando entre comprar *From Dust, Outland, I Am Alive* y *Tokio Jungle*, ¿me podríais decir vuestras impresiones sobre ellos?

@ César Franco

Outland en un plataformas en 2D estéticamente bastante atractivo y con una mecánica de polaridades similar a la de *Guacamelee*, y también es bastante difícil. *From Dust* es un "simulador de dios" en 3D, los cambios de terreno que provocamos están muy conseguidos. *I am Alive* es un juego de supervivencia en 3ª persona que puede recordar a una versión más modesta y menos colorista de *The Last of Us*, y en *Tokio Jungle* manejamos un perro en un escenario postapoclíptico un tanto surrealista. Todos son opciones originales e interesantes y todos rondan los 10 euros, así que decántate por la que te atraiga más.



■ *From Dust* es una de la pequeñas joyas que pueden encontrarse en PS Store a buenos precios. Ideal para los que busquen cosas diferentes.

Edición memorable

¿Saldrá en España la edición especial de PS Vita dedicada a los remakes *HD de FFX* y *FFX-2*?

@ Patricia Jiménez

La Edición Limitada del pack de la versión de PS3 incluye un libro de arte con bocetos de los juegos y es la única disponible en Europa. En USA también salió al mercado una Edición Especial que incluye además la banda sonora en disco y cinco litografías. El juego para PS Vita sólo ha tenido un lanzamiento estándar. Además, sólo *Final Fantasy X HD* viene en formato físico: *Final Fantasy X-2* hay que descargarlo de PS Store mediante un código incluido en el juego. Si te refieres a la edición especial de la consola, por desgracia no saldrá en España.



■ Esta edición especial de PS Vita no sale aquí. Si la quieres, toca importarla.

Copiar de PS Vita a PS4

Hola. Me acabo de comprar una PS4 y quería gestionar los juegos de PS Vita desde PS4, como lo hacía con PS3, pero no encuentro el modo de hacerlo. ¿Me podéis ayudar?

@ Sergio Parrado

Pues no, no podemos ayudarte. No se puede, al menos de momento. Aunque sí que podías bajarte juegos a PS3 y luego copiarlos a PS Vita y viceversa, en PS4 esta opción no está disponible. Si quieres hacer hueco en la tarjeta de memoria de tu portátil sin borrar los juegos puedes hacerlo a través de un PC o Mac instalando la aplicación gratuita Asistente de Gestor de Contenido que encontrarás en http://cma.dl.playstation.net/cma/win/es/. Podrás hacer copias de seguridad de las partidas, transferir fotos, música y vídeos e incluso actualizar PS Vita usando la conexión a internet de tu ordenador.

Más Big Boss en HD

¿Sacarán versión HD de *MGS Peace Walker* para PS Vita?

@ Alberto S

Pues no parece probable y es una pena. La versión de PSP es compatible con Vita, pero hubiera molado más disfrutar en la nueva portátil de una versión con gráficos mejorados y trofeos, como pasa en PS3.

[PROBLEMAS TÉCNICOS]

Error de almacenamiento

He tenido que formatear mi PS4 dos veces por el dichoso error CE-34878-0, con la consiguiente pérdida de partidas. Dicen que guardemos los datos en la nube con PS+ pero a mí no me han servido: los datos ya estaban corruptos.

@ José Lorente

Si tanto tu PS4 como los juegos en los que te encuentras ese problema están completamente actualizados, de acuerdo con las instrucciones de Sony sólo queda una solución: formatear el disco duro. Para ello, ve a Ajustes / Inicialización / Inicializar PS4. Perderás todos los datos y tendrás que comenzar de cero, pero el error debería desaparecer. En vista de tu mala suerte, sube las partidas a la nube tras confirmar que funcionan. Esperemos que se solucione definitivamente con la próxima actualización.

Otras salidas de vídeo

¿Sacarán una versión de PS4 a la que se pueda jugar en televisores convencionales, o seguirá siendo obligatorio el puerto HDMI?

@ José Antonio

Es poco probable que Sony se decida a sacar una PS4 sólo para satisfacer las necesidades de un grupo de jugadores muy reducido y que además desaparecerá en muy poco tiempo. Si no tienes tele HD una alternativa económica es que enchufes tu PS4 a un monitor de ordenador. BAsta con que tenga entrada DVI (la blanca rectangular): hay adaptadores de HDMI-DVI por unos 10€, y si no tienen altavoces puedes usar el conector de auriculares del mando para sacar el audio del juego, no solamente el chat.

Completando compras

Compré en el Store los dos capítulos de *Broken Sword 5* pero sólo se ha descargado el primero, ¿qué pasa con el segundo?

@ Juan Carlos García

Pues que aunque se anunció para principios de año, aún no está disponible, por eso no te lo puedes descargar. Tranquilo, si pagaste por el paquete de los dos episodios, podrás descargarlo en cuanto esté a la venta en PS Store. No olvides mirar en el historial de descargas, para ver si puedes descargar el Capítulo 2 desde la lista si la descarga no se inicia de manera automática cuando el juego esté disponible. Y guarda el e-mail con los detalles de la compra, que te servirá de comprobante para saber lo que has pagado y si es necesario poder reclamar.



■ Puedes conectar tu PS4 a un monitor o TV con entrada DVI gracias a cables como éste.



■ La expansión *Reaper of Souls* para *Diablo III* aparecerá incluida en el juego de PS4, pero no sabemos aún si se lanzará como contenido descargable para PS3. De momento sólo está confirmada para ordenadores.

Expansión de las de antes

Me gustaría saber si saldrá la expansión *Reaper Of Souls* de *Diablo III* en PS3.

@ Paco

Por ahora esta expansión solo tiene confirmada su salida para ordenador, PC y Mac, y posteriormente aparecerá en PS4. No se puede descartar que acabe llegando a PS3, pero teniendo en cuenta que Blizzard es una casa bastante perfeccionista, puede llevarles un tiempo. Esperemos que la confirmación no tarde tanto.

El GOTY de Black Flag

Hola. He leído que van a sacar la edición GOTY de *Assassin's Creed IV Black Flag* pero sólo para la PS4 y Xbox One y PC. ¿Hay alguna razón por la cual no para PS3? Gracias.

@ Daniel Martínez Utley

Efectivamente, esta edición, que se llama *Jackdaw*, sólo está disponible para consolas de nueva generación y PC. No sabemos la razón, pero tampoco descartaríamos que se anunciara una edición similar para PS3...

La guerra de otra manera

¿Saldrá *Valiant Hearts* en PS3 en formato físico?

@ Laura

Todavía no sabemos si esta aventura con puzzles ambientada durante la Primera Guerra Mundial saldrá en formato descargable o también podremos comprarlo en Blu-Ray. El juego no tiene fecha de lanzamiento oficial, aunque lo esperamos para este año.

Aprovechar el cross buy

Hola. ¿Me podéis explicar cómo aprovecharme de las ventajas del cross-buy entre PS3 y PS Vita? He comprado un juego en PS3 y cuando acceso a PS Store con PS Vita tengo que volver a pagar...

@ Alberto Avalón

Si no nos das más detalles, la única razón que se nos ocurre por la que no puedes descargarlo gratis en PS Vita es porque las dos consolas no están asociadas a la misma cuenta PSN. La única manera que tiene PlayStation Store de saber si tú ya has comprado un juego cross-buy es "mirar" tu historial de transacciones. Obviamente, si intentas descargar el juego en una PS Vita con una cuenta distinta, te lo volverá a cobrar. SI la PS Vita es tuya, asóciala a tu cuenta principal.

Carrera armamentística

No sé si comprar *Worms* o *Worms Revolution*. ¿Cuáles son las diferencias?

@ Josep

Worms es el título de PS3 de 2009 y *Revolution* salió en 2012 en PS3 y en PS Vita en 2013 con soporte para Cross-Play. En general es un juego más moderno y más "bonito". Aunque la esencia del juego no haya cambiado, también tiene más contenido para un jugador, aunque nos parece que lo mejor de *Worms* está en el multijugador competitivo local.



■ Worms es un juego de estrategia por turnos, genial en multijugador. La edición más completa es *Revolution*.



» PRE... CO... RE... BR...

¿Cuando saldra *Tales of Zestiria*?

@ Yari Torres

Tiene previsto aparecer en PS3 en 2014, aunque en Febrero ya apareció *Tales of Symphonia Chronicles* y *Tales of Xillia 2* también se espera para es este año. Si eres fan de la saga, vas a tener un año entretenido...

¿Sacará Rockstar de sacar algún DLC para *GTA V*?

@ Roberto Y Jenifer

Rockstar ha confirmado que tiene planes para lanzar DLC que expanda el modo historia de *GTA V* durante 2014, aparte de continuar lanzando contenido para *GTA Online*.

¿Hay rumores fiables de *Red Dead Redemption 2*?

@ Miguel Guerrero

La verdad es que no. Aunque es un título del que siempre se oyen rumores, no hay nada realmente fiable. Lo que es verdad es que sería un buen momento para anunciarlo...

PRÓXIMAMENTE EN LOS MEJORES CINES... **O NO**

NUEVAS PELIS BASADAS EN JUEGOS

Muchas se anuncian, pocas llegan a ver la luz y las que se estrenan suelen decepcionar, pero siempre hay rumores y proyectos de películas basadas en juegos. ¿Llegaremos a ver todas éstas algún día?







ESTRENO PROBABLE

THE LAST OF US

FECHA DE ESTRENO: SIN CONFIRMAR

LO QUE SABEMOS

Screem Gems quiere llevar al cine uno de los GOTY de 2013. Producida por Sam Raimi y por la gente de Naughty Dog, contaría la historia que vimos en el juego, con un guión del propio Neil Druckman (director y guionista del juego). Ahora empiezan las "quinielas" por ver quién interpretará Joel y a Ellie...

LO QUE NOS GUSTARÍA

Una historia centrada en los personajes y un reparto a la altura de dicha historia (que será la del juego).

LO QUE NO NOS GUSTARÍA

Que se convirtiera en una "peli de acción". Que el proyecto terminara en el "limbo" como muchos otros.



Ellen Page como Ellie y Hugh Jackman como Joel serían una buena elección, ¿no creéis?

El cine también necesita velocidad y cochazos

CINE | ACCIÓN | DREAMWORKS | 4 DE ABRIL

La saga *Need for Speed* se ha estrenado recientemente en el cine, con una película protagonizada por Aaron Paul, conocido por su papel de Jesse Pinkman en la aclamada serie de TV "Breaking Bad".
El argumento presenta a Tobey Marshall, un mecánico aficionado a las carreras que es injustamente encarcelado y que a su regreso participa en una afamada carrera ilegal conduciendo un Ford Mustang desde Nueva York hasta San Francisco, para vengarse de quien le traicionó, un ex piloto de NASCAR sin escrúpulos.
La historia y los personajes se han creado desde cero, pero sí muestra ciertas reminiscencias de *The Run*, como el hecho de que se produzca un viaje de costa a costa de los Estados Unidos. El argumento es bastante insulso, pero se compensa con la espectacularidad de las carreras, que han sido grabadas sin efectos generados por ordenador. Aprovechando los acuerdos de licencia que tiene Electronic Arts con infinidad de fabricantes de lujo, en la película se dejan ver superdeportivos tan bestiales como el Bugatti Veyron, el McLaren P1 o el Lamborghini Sesto Elemento, lo que agradará tanto a los seguidores del juego como a los fanáticos del motor, que son los destinatarios de esta cinta que llega "a rebufo" de otras franquicias como "A Todo Gas".





Vibrantes persecuciones entre cochazos reales es lo que ofrece también la peli "Need for Speed".

ESTRENO YA EN CINES

NEED FOR SPEED

FECHA DE ESTRENO: 4 DE ABRIL DE 2014

LO QUE NOS GUSTA
Las carreras, grabadas de forma real sin efectos generados por ordenador, son espectaculares. Tanto como los bólidos reales que aparecen en ellas.

LO QUE NO NOS GUSTA
El argumento es bastante insulso y un tanto absurdo. Y Aaron Paul nos gustó mucho más en "Breaking Bad" que en este papel de "piloto vengativo".



El propio Ken Levine ha confirmado que la película está en punto muerto...

BIOSHOCK

ESTRENO POCO PROBABLE

FECHA DE ESTRENO: SIN CONFIRMAR

LO QUE SABEMOS
Había un acuerdo entre Universal y Gore Verbinski, pero la productora rebajó el presupuesto inicial de 200 a 80 millones de dólares, lo que propició un cambio en la dirección. Juan Carlos Fresnadillo iba a hacerla, pero al final el propio Ken Levine ha confesado que el proyecto está hundido junto a Rapture.

LO QUE NOS GUSTABA
Un guión escrito por el propio Ken Levine, habría garantizado una historia a la altura de los esperado.

LO QUE NO NOS GUSTABA
Una película así necesita un gran presupuesto... Los 80 millones de Universal no lo garantizaban.

ASSASSIN'S CREED

ESTRENO PROBABLE

FECHA DE ESTRENO: SIN CONFIRMAR

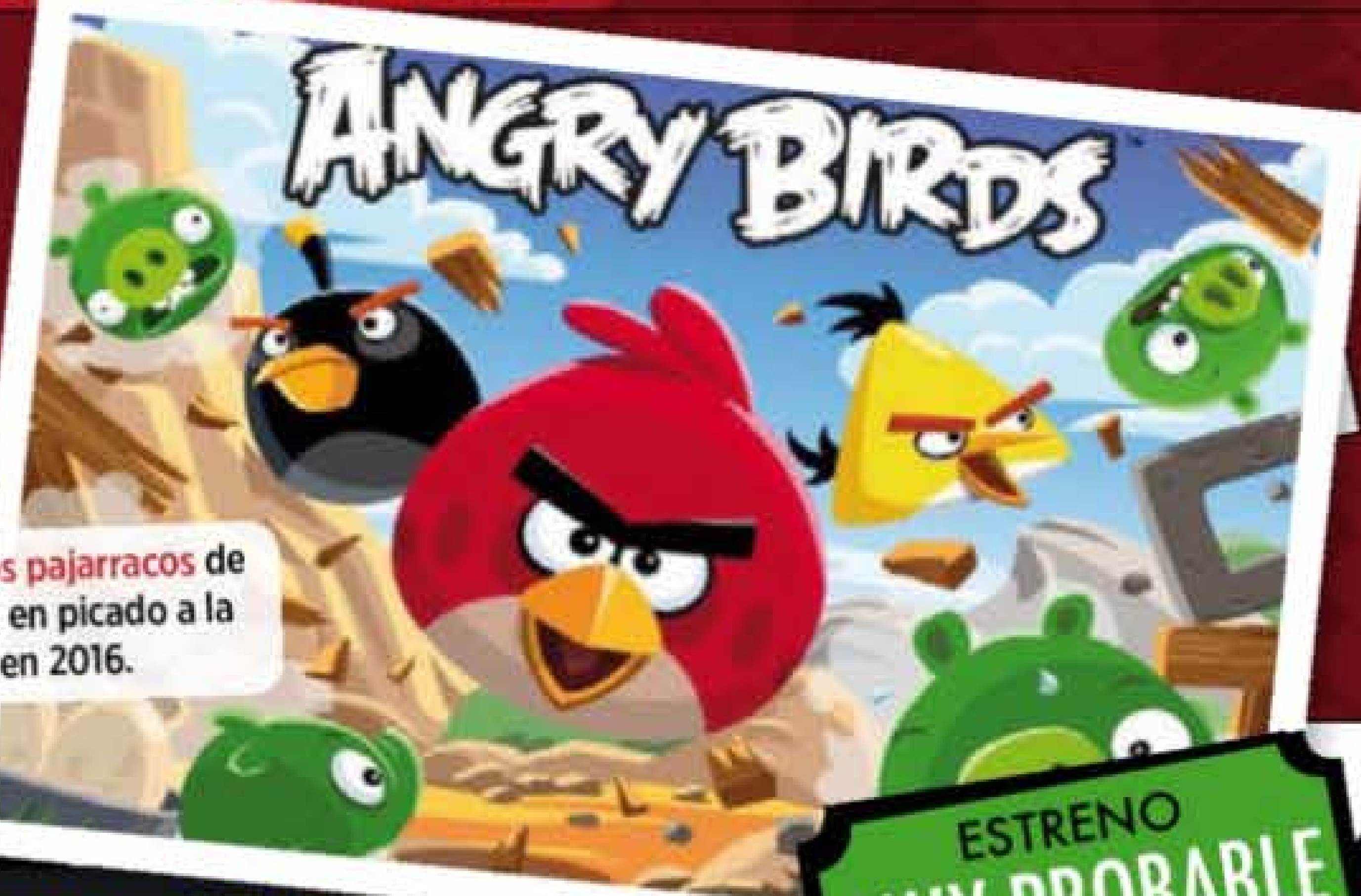
LO QUE SABEMOS
Ubisoft se ha asociado con New Regency y 20th Century Fox para llevar este ambicioso proyecto a la gran pantalla. Aún no ha trascendido ningún detalle de la trama, aunque la intención es adaptar la serie desde sus inicios, es decir, contar la aventura de Altair. Michael Fassbender será el protagonista.

LO QUE NOS GUSTARÍA
Una historia coherente y no "liarla mucho" con el Animus y muchos "viajes" del pasado al presente.

LO QUE NO NOS GUSTARÍA
Esta producción necesita un gran presupuesto y conseguirlo no será fácil, aunque con "PoP" lo lograron.



Michael Fassbender será el protagonista de la peli de *AC*. El rodaje dará comienzo en 2015.



Los famosos pajarracos de Rovio volarán en picado a la gran pantalla en 2016.

ANGRY BIRDS

ESTRENO MUY PROBABLE

FECHA DE ESTRENO: 2016

LO QUE SABEMOS

Empezamos viéndolos en nuestro móvil y ahora están hasta en los vasos de Nocilla. Estos pajarracos son una máquina de hacer dinero y Sony Pictures va a hacer una peli de animación dirigida por Clay Kaytis ("Rompe Ralph", "Frozen") y Fergal Reilly ("Lluvia de Albóndigas", "Hotel Transilvania").

LO QUE GUSTARÍA

Una historia divertida y escrita desde cero, ya que no cuenta con "respaldo argumental" de los juegos.

LO QUE NO NOS GUSTARÍA

Que amparándose en el gran tirón de la franquicia, descuidaran aspectos como el guión o la animación.

RESIDENT EVIL 6

ESTRENO MUY PROBABLE

FECHA DE ESTRENO: 2015

LO QUE SABEMOS

A pesar de su (todavía provisional) título, la sexta peli de "Resident Evil" no se inspirará en el último juego de Capcom sino que cerrará la segunda trilogía de pelis (tras "Ultratumba" y "Venganza"). Milla Jovovich volverá a ponerse a las órdenes del director Paul W. S. Anderson una vez más.

LO QUE NOS GUSTA

La quinta entrega recaudó 221 millones de dólares y esta nueva cinta irá por los mismos divertidos derroteros.

LO QUE NO NOS GUSTA

Con seis pelis ya a sus espaldas, quizá deberían plantearse terminar aquí o hacer un "reboot".



Milla Jovovich vuelve a ponerse a las órdenes de Paul W. S. Anderson.



Aún no hay actor para Nathan Drake, pero Gerard Butler quedaría así de bien.

UNCHARTED

ESTRENO PROBABLE

FECHA DE ESTRENO: SIN CONFIRMAR

LO QUE SABEMOS

En 2010 se anunció que iba a ser dirigida por David O. Russell ("The Fighter") y sonaron nombres como Mark Walhberg, Joe Pesci, Robert De Niro... Tras cambiar dos veces de director, ahora la cinta será dirigida por Seth Gordon, el autor del documental "The King of Kong".

LO QUE NOS GUSTARÍA

Pues ver una divertida y "palomitera" peli de aventuras al estilo "Indiana Jones".

LO QUE NO NOS GUSTARÍA

Que este proyecto terminara en el "limbo de las promesas" como la peli de *Metal Gear*. Y tiene pinta...

MINECRAFT

ESTRENO PROBABLE

FECHA DE ESTRENO: SIN CONFIRMAR

LO QUE SABEMOS

Tras el éxito de "La LEGO Película" (ya hay confirmadas dos pelis más), Warner está interesada en construir otra peli basada en exitosos bloques... los de *Minecraft*. De hecho, el productor de la peli (de la que no han trascendido más detalles), será Roy Lee ("La LEGO Película") junto a Jill Messick.

LO QUE NOS GUSTARÍA

Pues dado el carácter tan "abierto" del juego en qué se inspira, no sabemos muy bien qué esperar de ella...

LO QUE NO NOS GUSTARÍA

Que el proyecto cayera en saco roto... Aunque estando detrás la todopoderosa Warner hay esperanza.



Lucas Ordóñez cumplió su sueño de ser piloto gracias a *GT*. La peli narrará esta "carrera".

GRAN TURISMO

ESTRENO PROBABLE

FECHA DE ESTRENO: SIN CONFIRMAR

LO QUE SABEMOS

Tras el documental "Kaz" (sobre la historia de *Gran Turismo* y su creador Kazunori Yamauchi), está prevista una película sobre el simulador de carreras de Sony cuyo argumento girará en torno a la figura de Lucas Ordóñez, narrando la vida de un joven que llega a ser piloto gracias a *Gran Turismo*.

LO QUE NOS GUSTARÍA

Pues una peli que rezume todo el amor por los coches que se ve en la serie *Gran Turismo* desde sus inicios.

LO QUE NO NOS GUSTARÍA

Que fuera tipo "A Todo Gas" o como la reciente "Need for Speed". Nos gustaría que tuviese más personalidad.



La peli de Ratchet & Clank ya tiene trailer. Los actores que ponen la voz en los juegos también salen aquí.

RATCHET & CLANK

ESTRENO MUY PROBABLE

FECHA DE ESTRENO: PRINCIPIOS 2015

QUÉ SABEMOS

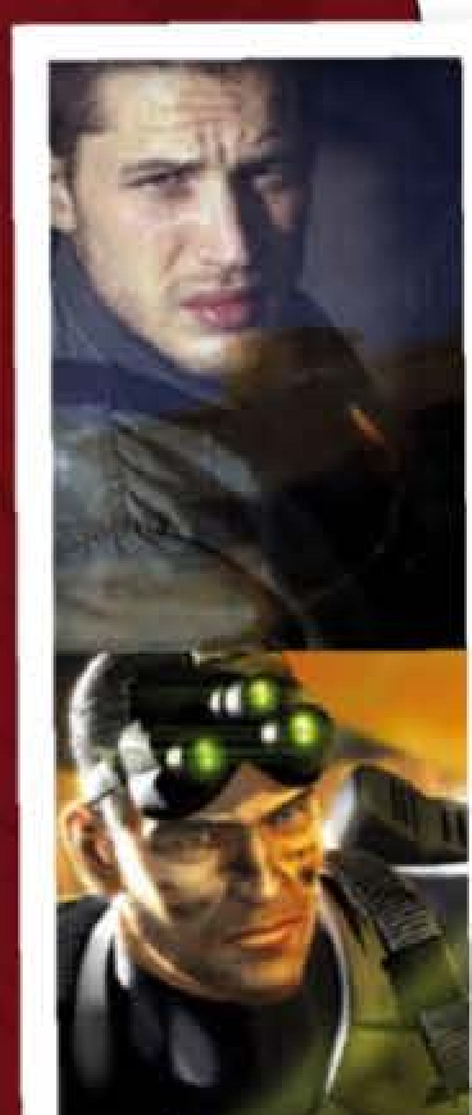
Producida por Rainmaker Entertainment y Blockade Entertainment, la peli de animación de *Ratchet & Clank* tiene previsto su estreno a principios de 2015. Hay mucha gente de Insomniac metida en el proyecto (como su guionista, TJ Fixman), que será dirigida por la debutante Jericca Cleland.

LO QUE NOS GUSTA

Que cuentan con los actores que prestan su voz a los personajes en los juegos (al menos en versión original).

LO QUE NO NOS GUSTA

Que buscando ser "comercial", la peli caiga en un tono muy infantil. ¡Queremos ver armas sorprendentes!



SPLINTER CELL

ESTRENO PROBABLE

FECHA DE ESTRENO: 2015

LO QUE SABEMOS

Tom Clancy falleció el año pasado y la serie no atraviesa su mejor momento en cuanto a "popularidad". No parece el mejor momento para hacer una peli de *Splinter Cell*, pero al parecer llegará a los cines en 2015 de la mano de Doug Liman y New Regency. Tom Hardy será quien interprete a Sam Fisher.

LO QUE NOS GUSTA

Doug Liman ya estuvo detrás de cintas como "El Caso Bourne" así que domina perfectamente este género.

LO QUE NO NOS GUSTA

Tom Hardy (Bane en la última peli de Batman) es muy joven para el papel (Sam Fisher es más "maduro").

DEUS EX

ESTRENO POCO PROBABLE

FECHA DE ESTRENO: SIN CONFIRMAR

LO QUE SABEMOS

Cuando registraron "Deus Ex: Human Defiance", muchos pensaron que era un nuevo juego pero en realidad se trataba de una película, dirigida por Scott Derrickson ("El Exorcismo de Emily Rose") y con guión de C. Robert Cargill, basado en *Human Revolution*. Demasiado bonito para ser verdad...

LO QUE NOS GUSTARÍA

Daríamos un brazo por ver una buena peli de ambientación "cyberpunk" (luego nos haríamos un implante, claro).

LO QUE NO NOS GUSTARÍA

No nos gustaría que se cancelara: tenía previsto su estreno en 2015 y la cosa está muy parada...



Scott Derrickson será el director de la peli de *Deus Ex*. Su parecido con Adam Jensen es casualidad.



El mapache Sly se estrenará en los cines con una peli de animación.

SLY COOPER

ESTRENO MUY PROBABLE

FECHA DE ESTRENO: 2016

LO QUE SABEMOS

Al igual que Ratchet y Clank, este mapache ladronzuelo contará con su propia peli de animación. Prevista para 2016, en ella veremos a Sly junto con sus amigos Bentley y Murray viajar por lugares como París o China para descubrir un secreto que ocultaba su familia. Estará dirigida por Kevin Munroe.

LO QUE NOS GUSTA

Nos gusta y nos da tranquilidad que el guión esté siendo supervisado por la gente de Sucker Punch.

LO QUE NO NOS GUSTA

Sly es un personaje popular en EE.UU. pero no tanto aquí. Esperemos que esto no influya en su estreno.

CASTLEVANIA

ESTRENO POCO PROBABLE

FECHA DE ESTRENO: SIN CONFIRMAR

LO QUE SABEMOS

Hace años que Paul W.S. Anderson (director de las de "Resident Evil") está detrás de hacer una peli de *Castlevania*. Hace un año, el actor Michael Dom afirmó que él participaría en esta película. Pero pasa el tiempo y nada sabemos de este proyecto. ¿Seguirá en marcha en la sombra? Como dicen en *Castlevania SOTN* "qué es un hombre sino una miserable pila de secretos".

LO QUE NOS GUSTARÍA

Que la ambientación y el guión estén a la altura. Y guiños a los juegos.

LO QUE NO NOS GUSTARÍA

Que fuera una peli de acción o que se pareciera a "Underworld".

HITMAN

ESTRENO MUY PROBABLE

FECHA DE ESTRENO: SIN CONFIRMAR

LO QUE SABEMOS

Tras la peli de 2007 protagonizada por Timothy Olyphant, el actor elegido para sustituirle era Paul Walker, pero tras su fallecimiento será Rupert Friend ("Homeland") el nuevo Agente 47, acompañado en el reparto por Zachary Quinto con guión de Michael Finch y Skip Woods y dirigida por Aleksander Bach.

LO QUE NOS GUSTA

Hitman es un juego muy "peliculizable" y con opciones de convertirse en una franquicia si funciona.

LO QUE NO NOS GUSTA

Su predecesora fue una peli más que decente. Quizá deberían haberle dado continuidad en vez de "reiniciar".



Rupert Friend ("Homeland") será el nuevo Agente 47, tras el fallecimiento de Paul Walker.

Y MIENTRAS LLEGAN (O NO) PODEMOS VER ÉSTAS



Las más decentes



Silent Hill

AÑO DE ESTRENO: 2006

DIRECTOR: Christophe Gans

REPARTO: Radha Mitchell, Laurie Holden, Sean Bean, Deborah Kara Unger, Tanya Allen

La ambientación y el apartado sonoro captan muy bien la esencia de los juegos. Una pena las lagunas del guión...

Yakuza

AÑO DE ESTRENO: 2007

DIRECTOR: Takashi Miike

REPARTO: Kazuki Kitamura, Gorô Kishitani, Saki Takaoka, Claude Maki.

Aunque no llegó a estrenarse de forma oficial en España, estamos ante una buena adaptación del juego de Sega, aunque Miike ha dirigido pelis de yakuzas bastante mejores.





Prince of Persia

AÑO DE ESTRENO: 2010

DIRECTOR: Mike Newell

REPARTO: Jake Gyllenhaal, Ben Kingsley, Gemma Aterton, Steve Toussaint y Alfred Molina.

Al igual que las pelis de *Tomb Raider*, "Prince of Persia" busca espectáculo por encima de todo. Entretiene, pero la historia es floja y los personajes, sosos.

Los duros años 90





Street Fighter

AÑO DE ESTRENO: 1994

DIRECTOR: Steven De Souza

REPARTO: Jean-Claude Van-Damme, Raúl Julia, Kylie Minogue, Ming-Na.

La última película de Raúl Julia es un divertido despropósito al que los 20 años que tiene no le han sentado bien. Pero es mejor que las de *Tekken*, *KoF*...

Double Dragon

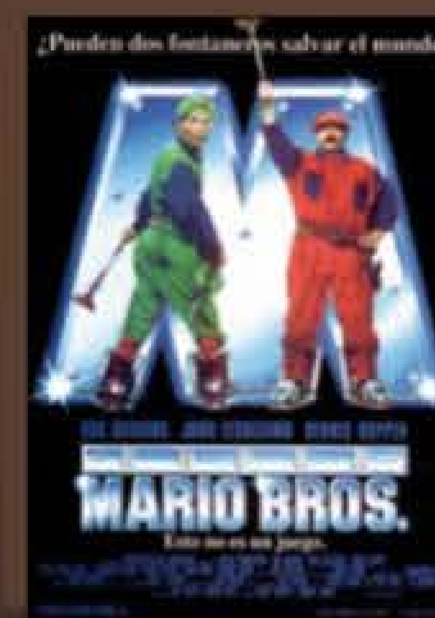
AÑO DE ESTRENO: 1994

DIRECTOR: James Yukich

REPARTO: Robert Patrick, Mark Dacascos, Soctt Wolf, Julia Nickson, Kristina Wagner y Alyssa Milano.

Para los fans del beat'em up fue muy duro digerir esta "superproducción" repleta de fallos y con un guión soso y previsible. Vista hoy, es hilarante.





Super Mario Bros

AÑO DE ESTRENO: 1993

DIRECTOR: Rocky Morton y A. Jankel

REPARTO: Bob Hoskins, John Leguizamo, Dennis Hopper y Samantha Mathis.

Y terminamos con un disparate que ya nos pareció infame cuando la vimos en 1993, así que imaginad lo que puede ser verla ahora... Risas mil.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GfK

LOS + VENDIDOS PS3

FFX/FFX-2 vuelve a triunfar 12 años después.

1. Final Fantasy X/X-2 HD (N)
2. FIFA 14 (↑)
3. Grand Theft Auto V (↓)
4. MGSV: Ground Zeroes (N)
5. Call of Duty: Ghosts (↓)
6. Dark Souls II (N)
7. Gran Turismo 6 (↑)
8. Minecraft (N)
9. NBA 2K14 (↓)
10. Assassin's Creed IV (↓)

Ground Zeroes será un aperitivo, pero convence.

PS3

ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos...
NOTA 86

DMC DEVIL MAY CRY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva.
NOTA 90

DRAGON'S CROWN
» ATLUS » 51,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un beat'em up como los de antes, puesto al día de manera magistral. La versión de Vita es igual de buena y más barata.
NOTA 92

DYNASTY WARRIORS 8: XTREME — ¡Nuevo!
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1-2 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
La expansión de *DW8* no incluye sus contenidos, pero sí cinco nuevos personajes, una campaña nueva...
NOTA 69

EARTH DEFENSE FORCE 2025
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS
Defiende la Tierra de aliens tamaño XXL en este loquísimo juego de acción de discreta factura técnica. Y en inglés.
NOTA 78

KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple.
NOTA 84

LOST PLANET 3 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un correcto juego de acción con buenas ideas, defectos gráficos y un desarrollo menos divertido que el primero.
NOTA 83

MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás.
NOTA 96

METAL GEAR RISING REVENGEANCE — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto.
NOTA 85

NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE — ¡Precio especial!
» TECMO KOEI » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Poco inspirado beat' em up que solventa algunos defectos del original, pero con los mismos fallos "de base".
NOTA 78

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso, divertido y con una historia a la altura del manga. Un digno sucesor del anterior, pero sin exploración...
NOTA 88

RATCHET & CLANK NEXUS
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una simpática aventura que entretiene de principio a fin. Dura poco, pero incluye *En Busca del Tesoro* de regalo.
NOTA 79

SPEC OPS: THE LINE — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil.
NOTA 89

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente.
NOTA 87

YAIBA NINJA GAIDEN Z
» TECMO KOEI » 69,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un *Ninja Gaiden* a la altura: acción frenética, buen sistema de combate y dificultad alta. Y con estética cel-shaded.
NOTA 80

ROL

DARK SOULS II
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de rol de acción tan fascinante como difícil. Te atrapa y no te suelta desde la primera partida.
NOTA 92

DIABLO III — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard ha hecho un trabajo excelente con esta versión y, aunque los combates son simples, engancha lo suyo.
NOTA 89

FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Dos de las últimas joyas clásica de la saga (para PS2), ahora en HD. Más de 200 horas del mejor rol japonés.
NOTA 88

LIGHTNING RETURNS: FFXIII
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un *Final Fantasy* con muchas novedades, como combates en tiempo real y mucha libertad, pero menos ambicioso.
NOTA 84

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas.
NOTA 93

SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD — ¡Nuevo!
» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un capítulo de South Park de varias horas de duración y con la forma de un gran RPG y con el humor de la serie.
NOTA 90

TALES OF SYMPHONIA CHRONICLES
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS
Inéditas hasta ahora en las consolas de Sony, estas dos entregas de la saga ofrecen rol de acción de alta calidad.
NOTA 85

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades.
NOTA 98

3 razones para tener…

Play ¡El juego del mes!

Infamous Second Son







1. GRAFICAZOS. Si buscas un juego que demuestre el potencial técnico de PS4, aquí lo tienes. Aunque aún hay mucho margen de mejora, gráficamente marca un punto y aparte.

2. SUPERPODERES MUY ORIGINALES. Otra de sus virtudes es que los 4 tipos de poderes de Delsin tienen aplicaciones muy originales. Explotan bien el Dual Shock 4.

3. DIVERSIÓN DE PRINCIPIO A FIN. Tanto si eliges ser bueno como si eliges ser malo, *Infamous Second Son* atrapa sin remedio las 12-15 horas que puede durarte.

AVENTURAS

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego enorme y completo, aunque repite muchos esquemas del pasado. Si os va la saga, no os decepcionará. NOTA **89**

BATMAN ARKHAM ORIGINS ¡Precio especial!
» WARNER » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una gran aventura, en la línea de la saga. Aunque aporta pocas novedades es muy largo y completo. NOTA **92**

BEYOND: DOS ALMAS ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA **91**

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA **95**

DISHONORED GOTY ¡Precio especial!
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona que atrapa con su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA **94**

GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA **90**

GTA V
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Estamos ante el top de la generación. La aventura con más posibilidades y más impresionante técnicamente de PS3. NOTA **98**

L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA **92**

LEGO MARVEL SUPER HEROES
» WARNER » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Más de 100 héroes y villanos de Marvel se ponen a nuestra disposición en un explosivo cóctel de acción y puzzles. NOTA **89**

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un aperitivo de *The Phantom Pain* que se disfruta… las dos horas que dura. Es rejugable, pero aún así, caro. NOTA **77**

RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA **98**

RESIDENT EVIL 6 ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA **92**

SAINTS ROW IV ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente. NOTA **90**

THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA **95**

THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA **90**

THIEF
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un estupenda aventura que nos convierte en un ladrón maestro del sigilo. La única pega: gráficamente justito. NOTA **85**

TOMB RAIDER
» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA **93**

UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA **96**

LUCHA

DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 66,99 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Dirigido a los fans y enfocado al multijugador online. Le falta multijugador offline y le sobra "caos" en pantalla. NOTA **80**

INJUSTICE GODS AMONG US ULTIMATE ED.
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La versión con todo el DLC de este espectacular juego de lucha con héroes de DC en combates a lo *Mortal Kombat*. NOTA **93**

MORTAL KOMBAT ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! NOTA **94**

NARUTO UNS3 BURST EDITION
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición más completa del mejor juego de Naruto trae mejoras, todos los DLC y un nuevo capítulo y personaje. NOTA **89**

STREET FIGHTER X TEKKEN ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**

LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1 South Park la Vara de la verdad (N)
UBISOFT | ROL



El rol y los secretos de *MGSV: Ground Zeroes* (que los tiene y muchos; y si no echad un vistazo a la guía que regalamos en este mismo número) es lo que ha ocupado nuestro tiempo este mes en PS3.

2 Dark Souls II (=)
BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN

3 The Witch & The Hundred Knight (N)
BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN

4 MGSV: Ground Zeroes (↓)
KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN

5 FIFA 14 (=)
EA SPORTS | DEPORTIVO

VUESTROS FAVORITOS

1 Final Fantasy X/X-2 HD (N)
SQUARE ENIX | ROL



Estos juegos de rol son tan GRANDES y queridos por todos vosotros, que para nosotros no ha sido ninguna sorpresa encontrarnos este "remake HD" en lo más alto de vuestra lista de favoritos.

2 Assassin's Creed IV: Black Flag (=)
UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

3 GTA V (=)
ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

4 Beyond: Dos Almas (=)
SONY | AVENTURA

5 Dark Souls II (N)
BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN

■ *Dark Souls II* es uno de los mejores juegos de rol que tiene PS3 en su catálogo.

Los 4 mejores juegos basados en...





1

South Park La Vara de la Verdad

No es el primer juego de "South Park" pero sí es el primero en el que participan activamente los autores de la serie... y se nota. Además, es un RPG de Obsidian, expertos en el género. Y eso también se nota. Juegazo.



2

Los Simpson

Otra serie de animación mítica que ha dado para muchos videojuegos. EA nos trajo uno muy gracioso en los primeros años de PS3, en el que además del carisma de esta singular familia se parodiaban muchos juegos.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

LOS + ESPERADOS

1 Destiny

»PS3/PS4 »ACTIVISION »SHOOT'EM UP »9 DE SEP.

El próximo número os contaremos nuevos detalles sobre este shooter muy enfocado al cooperativo que promete redefinir el género.



2 The Evil Within

»PS3/PS4 »BETHESDA »TERROR »29 DE AGOSTO

Lo único bueno de que se acabe el verano es que por fin podremos hincarle el diente al nuevo "survival horror" de Shinji Mikami. ¡Qué pintaza tiene!



3 Alien Isolation

»PS3/PS4 »SEGA »TERROR »7 DE OCTUBRE

Y otro juegazo que nos amenizará el próximo otoño es este *Alien Isolation*, que promete rescatar la ambientación de la peli de "Alien" original.



VELOCIDAD



DIRT SHOWDOWN ¡Precio especial!

»CODEMASTERS »19,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

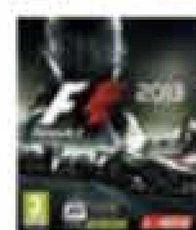
Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. NOTA 89



DRIVER SAN FRANCISCO ¡Precio especial!

»UBISOFT »19,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA 90



F-1 2013

»CODEMASTERS »64,95 € »1-16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un sueño para los amantes de la F-1: realista, con un gran sistema de control, todas las licencias, coches clásicos... NOTA 90



GRAN TURISMO 6

»SONY »69,95 € »1-16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

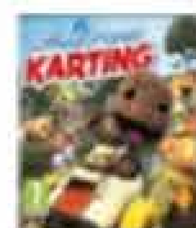
GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA 91



GRID 2 ¡Precio especial!

»CODEMASTERS »19,95 € »12 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

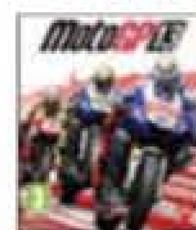
No sorprende como el primero y tiene algunos deslices técnicos, pero a la hora de conducir es de lo mejorcito. NOTA 90



LITTLEBIGPLANET KARTING ¡Precio especial!

»SONY »19,95 € »1-8 JUG. »CASTELLANO »+7 AÑOS

Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta. NOTA 78



MOTOGP 13

»NAMCO BANDAI »44,95 € »1-8 JUG. »CASTELLANO »+3 AÑOS

Los amantes de las motos quedarán encantados con la licencia oficial y su gran control, aunque gráficamente... NOTA 79



MOTORSTORM APOCALYPSE ¡Precio especial!

»SONY »19,95 € »1-16 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. NOTA 92



NEED FOR SPEED RIVALS

»EA GAMES »69,95 € »1-6 JUG. »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un espectacular y vibrante arcade de carreras en el que podremos ser tanto pilotos ilegales como policías. NOTA 88



RIDGE RACER UNBOUNDED ¡Precio especial!

»NAMCO BANDAI »29,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA 84



SBK GENERATIONS ¡Precio especial!

»MILESTONE »19,95 € »16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. NOTA 81

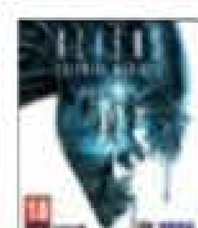


WRC 4

»MILESTONE »39,95 € »2-16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un juego de rallies notable, aunque su flojo apartado gráfico le resta puntos. Aún así, los fans lo van a disfrutar. NOTA 76

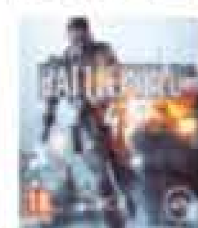
SHOOT'EM UP



ALIENS COLONIAL MARINES

»SEGA »39,95 € »1-12 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. NOTA 75



BATTLEFIELD 4

»EA GAMES »69,95 € »1-24 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Aunque la campaña ha mejorado, lo mejor de este shooter bélico es su multijugador, pensado para jugar en equipo. NOTA 89



BIOSHOCK INFINITE ¡Precio especial!

»2K GAMES »29,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA 95



BORDERLANDS 2 GOTY

»2K GAMES »59,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. NOTA 94



CALL OF DUTY GHOSTS

»ACTIVISION »69,95 € »1-12 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

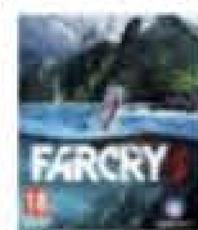
Un gran shooter bélico con espectacular puesta en escena y divertido desarrollo y multijugador. Pero no aporta nada. NOTA 87



CRYSIS 3 ¡Precio especial!

»EA GAMES »19,95 € »1-12 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA 89



FAR CRY 3

»UBISOFT »29,95 € »2-14 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos. NOTA 91



KILLZONE 3 ¡Precio especial!

»SONY »29,95 € »1-24 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA 91



METRO LAST LIGHT ¡Precio especial!

»THQ »29,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... NOTA 82



PORTAL 2 ¡Precio especial!

»EA GAMES »19,95 € »2 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA 91



RAGE ¡Precio especial!

»BETHESDA »19,95 € »4 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA 91



THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT

»ACTIVISION »59,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tienes fallos técnicos. NOTA 68

series de animación americanas



» Padre de Familia

Y otra ácida serie de animación que nos ha dejado algunos juegos en consolas PlayStation es "Padre de Familia", pero su última entrega, *Back to the Multiverse* para PS3, fue tan flojo que ni lo comentamos...



» Hora de Aventuras

La popular serie de Cartoon Network "Hora de Aventuras" es mucho más "joven" que las otras tres, lo que no le ha impedido dar pie ya a varios juegos, como este sencillote RPG subtitulado *Explora la Mazmorra porque yo paso.*

MUSICALES



DANCESTAR PARTY HITS ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1- 20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico.

NOTA 75



GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita.

NOTA 70

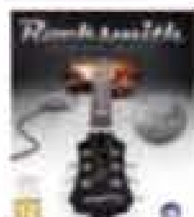


JUST DANCE 2014

» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Empuña tu Move y baila al ritmo de los mejores artistas actuales y clásicos. Tan limitado como siempre en PS3.

NOTA 78



ROCKSMITH 2014

» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad con tu PS3, éste es tu juego. Es mejor que el anterior.

NOTA 85



SINGSTAR GRANDES ÉXITOS ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos.

NOTA 85

DEPORTIVOS

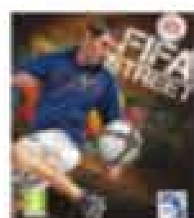


FIFA 14

» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

EA Sports culmina su gran proyecto futbolístico en PS3 con otro simulador que mejora aún más lo visto en los anteriores.

NOTA 94



FIFA STREET ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular.

NOTA 80



FIGHT NIGHT CHAMPION ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple.

NOTA 90



GRAND SLAM TENNIS 2 ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.

NOTA 89



NBA 2K14

» 2KSPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

La mejor saga de basket se gana otro anillo con un soberbio simulador que añade nuevos modos y equipos europeos.

NOTA 94

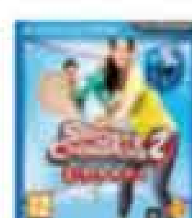


PRO EVOLUTION SOCCER 2014

» KONAMI » 49,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un buen juego de fútbol que, un año más, no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación...

NOTA 83



SPORTS CHAMPIONS 2

» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación".

NOTA 81



TOUR DE FRANCE 2013

» CYANIDE » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buena opción para los fans del ciclismo, aunque sólo incluye el Tour de Francia y su apartado técnico es flojo.

NOTA 70

VARIOS



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado.

NOTA 90



CATHERINE ¡Precio especial!

» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles.

NOTA 86



DECEPTION IV BLOOD TIES ¡Nuevo!

» TECMO » 59,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego, entre la acción y la estrategia, con gráficos muy normalitos, pero un divertido desarrollo.

NOTA 79

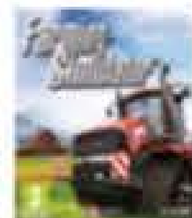


LITTLEBIGPLANET 2 ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores.

NOTA 95

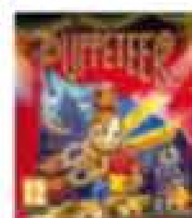


FARMING SIMULATOR

» FOCUS » 39,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador que "clava" con gran realismo todo lo que supone gestionar una granja con sus monótonas tareas.

NOTA 65

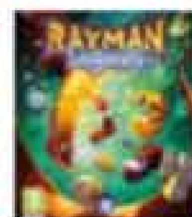


PUPPETEER

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un plataformas con momentos geniales y un original apartado artístico al que le falta ritmo y es demasiado corto.

NOTA 84



RAYMAN LEGENDS

» UBISOFT » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos.

NOTA 91



SONIC GENERATIONS ¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad.

NOTA 86

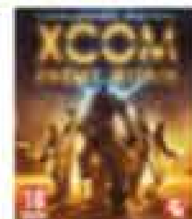


THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL ¡Precio especial!

» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía.

NOTA 79



X-COM ENEMY WITHIN

» 2K GAMES » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de estrategia de PS3 vuelve "renovado" con nuevos añadidos que hacen que parezca distinto.

NOTA 88

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Sengoku Musou 4** (N)
PS3 | TECMO KOEI | ACCIÓN



Aunque PS4 ya lleva casi dos meses a la venta en Japón, allí sigue mandando aún PS3, como podéis comprobar si echáis un vistazo a lo más vendido en la última semana.

2 **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes** (N)
PS3/PS4 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **J-Stars Victory Vs.** (N)
PS3/PS VITA | BANDAI NAMCO | LUCHA

4 **Pro Yakyuu Spirits 2014** (N)
PS3 | KONAMI | DEPORTIVO

5 **Dark Souls II** (N)
PS3 | BANDA NAMCO | ROL

EE.UU.

1 **Infamous Second Son** (N)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Las novedades han entrado fuerte en la lista de ventas americana, con *InFamous* y *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* y los juegos de rol como los grandes protagonistas.

2 **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes** (N)
PS3/PS4 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Final Fantasy X/X-2** (N)
PS3 | SQUARE ENIX | ROL

4 **Dark Souls II** (N)
PS3 | BANDAI NAMCO | ROL

5 **South Park La Vara de la Verdad** (N)
PS3 | UBISOFT | ROL

EUROPA

1 **Infamous Second Son** (N)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



La lista de juegos más vendidos europea este mes es muy similar a la americana. Es curioso que un juego tan antiguo como *FFX* siga teniendo tanto tirón, ¿verdad?

2 **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes** (N)
PS3/PS4 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Final Fantasy X/X-2** (N)
PS3 | SQUARE ENIX | ROL

4 **Dark Souls II** (N)
PS3 | BANDAI NAMCO | ROL

5 **FIFA 14** (↑)
PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

CLÁSICOS PLAY



■ *Final Fantasy IX* es un clásico que merece la pena rejugar.

1. GTA San Andreas
2. Metal Gear Solid
3. Castlevania SOTN
4. Silent Hill
5. Resident Evil 1,2,3
6. Final Fantasy VII
7. Final Fantasy IX
8. God Hand
9. Vagrant Story
10. Crash Bandicoot 3 Warped



■ *Vagrant Story* es un brutal RPG, muy recomendable.

STORE

ACCIÓN

BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. NOTA 86

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ajustado precio para un shooter que funciona de lujo como juego de acción, con tiroteos directos y sin complicaciones. NOTA 86

CRYSIS
» EA GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. NOTA 87

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. NOTA 82

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA 80

FAR CRY CLASSIC HD
» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen shooter que, pese a los años, sigue siendo divertido, aunque sólo los fans de la saga lo disfrutarán a tope. NOTA 70

GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA
» WARNER » 14,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Batallas Online para hasta 10 jugadores en las que manejamos a personajes de ESDLA. Jugando solo es aburrido. NOTA 74

HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. NOTA 83

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento. Para los amantes de los retos distintos. NOTA 84

ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. NOTA 90

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. NOTA 80

STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

7 horas de intensa acción y plataformeo 2D que recuperan lo mejor de los *Strider* de recreativa que amamos. NOTA 85

SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. NOTA 84

PLATAFORMAS

CASTLE OF ILLUSION
» SEGA » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un bonito plataformas que no da la espalda al clásico al que homenajea pero con un control bastante impreciso. NOTA 70

CLOUDBERRY KINGDOM
» UBISOFT » 9,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas 2D de simple desarrollo, que lo fía todo a la adicción de superar niveles dificilísimos. Y triunfa. NOTA 83

CONTRAST
» FOCUS » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un apartado artístico muy cuidado y un conjunto de muy buenas ideas que no llegan a desarrollarse. Una lástima. NOTA 73

DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA 90

RAIN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura original, ensoñadora y con buenas ideas que se hace corta y facilona para el "jugador medio". NOTA 78

SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75

THE CAVE
» SEGA » 12,99 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que falla por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. NOTA 78

THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82

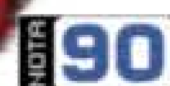
¿Y tú cómo puntuarías a...

Ambientación de lujo



Antonio Urbano Fernández

Gran juego, pero ha perdido algunas de las partes que más me gustaron del anterior juego sustituyéndolas por mecánicas interesantes, pero mal implementadas. La división por capítulos con resumen al final y la cámara fija del primero lograban que el juego fuera intenso y más épico. La historia se debió quedar en esa oscura Edad Media, en lugar de en la actualidad.



Tiene elementos que no me terminan de convencer, pero es un buen juego, con el mejor arte y ambientación de la generación.

Un gran juego



David Jhones

Todo me ha gustado, y es de las pocas veces que no estoy de acuerdo con las críticas especializadas. Por ponerle pegas, se vuelve muy fácil con tantas ayudas y aunque hay buena variedad de enemigos, no reportan un gran peligro porque todos se mueven casi igual. Lo otro es que es un juego en laaargas ocasiones muy vacío de enemigos, y las escenas de sigilo la verdad que no ayudan mucho.



Las escenas de sigilo no ayudan, pero gráfica y técnicamente y que el juego sea de mundo abierto, me parece una maravilla.

LO MEJOR DEL STORE

AVENTURA

BATMAN ARKHAM ORIGINS BLACKGATE DELUXE ED. ¡Nuevo!
» WARNER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Versión para PS3 de la aventura de PS Vita. Igual de entretenido, pero corto, con fallitos y gráficos justitos. NOTA 60

BROTHERS: A TALE OF TWO SONS ¡Nuevo!
» STARBREEZE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Exploración y puzzles en una aventura en la que manejamos a dos personajes a la vez. Lástima que sea corto. NOTA 75

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara. NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89

THE LAST OF US: LEFT BEHIND
» SONY » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una expansión con una buena (y breve) historia y algunas novedades. Un poco cara. Para fans de *TLOU*. NOTA 80

THE WALKING DEAD TEMP. 2 EP. 1
» TELLTALE » 4,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura gráfica, con buena historia, interesantes decisiones y situaciones. Muy parecida a la anterior. NOTA 87

TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90

ROL

DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline. NOTA 84

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS. NOTA 80

LUCHA

DARKSTALKERS RESURRECTION
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Otra puesta al día de un clásico de los 90. Añade las novedades típicas. Sólo para ultrafans de la saga. NOTA 78

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
» CAPCOM » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto. NOTA 73

STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras. NOTA 89

TEKKEN REVOLUTION
» NAMCO BANDAI » GRATIS » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de lucha con pocos modo y pocos personajes... Pero es que es gratis. Pruébalo, no pierdes nada. NOTA 85

VARIOS

BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91

HOW TO SURVIVE
» 505 GAMES » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Sobrevive ante los zombis con esta propuesta "realista" de curioso planteamiento... Aunque se hace repetitivo. NOTA 79

QUANTUM CONUNDRUM
» SQUARE ENIX » 10,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario. NOTA 89

LUFTRAUSERS ¡Nuevo!
» DEVOLVER » 8,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Un gran mata-mata, que pica con su gran mezcla de juego clásico con ideas actuales... Es cross-buy PS3/PSVita. NOTA 82

MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo. NOTA 85

THE HOUSE OF THE DEAD 4
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio... NOTA 86

THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA 85

Castlevania LOS2?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Nada nuevo

Jordi Llorens Trilles

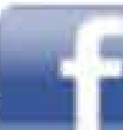
Opino que *Castlevania Lords of Shadow 2* es un burdo remix, que coge un montón de elementos de una serie de juegos que todos tenemos en mente. Es muy jugable (aunque menos que la primera parte), y es largo y divertido. Pero si a otros juegos los criticáis por falta de originalidad, no os tiene que cegar vuestro orgullo patrio y darle la nota que realmente se merece.

NOTA 70 Aunque sea jugable, largo y divertido, no presenta idea nuevas y le falta originalidad. Creo que las buenas notas son por orgullo patrio.

Gran producción

Gastón González

Me encantó este nuevo *Castlevania*, termina la saga *Lords of Shadow* de una manera excepcional. Unos gráficos a la altura de los mejores del género como *GOW*, muy buena mezcla de puzles, acción y plataformas, unos jefazos que molan muchísimo y es muy divertido enfrentarse a ellos. Además de una banda sonora épica. Sin duda que es uno de los mejores en su género.



NOTA 97 Hay caídas de framerate y algunas cosillas más que no molan, pero que no empañan esta genial aventura.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Luftrausers** (N) — DEVELOVER | SHOOTER



Un divertido mama-mata que podemos compartir con PS Vita, nos tiene ahora mismo enganchados (qué queréis, nos picamos con los ránkings), pero en PS Store hay muchas cosas más que nos encantan...

2. **FarCry HD** — UBISOFT | SHOOT' EM UP
3. **Brothers: A Tale of Two Sons** (N) — STARBREEZE | PUZLE/EXPLORACIÓN
4. **Strider** — CAPCOM | ACCIÓN
5. **Minecraft** — MOJANG | AVENTURA

VUESTROS FAVORITOS

1. **The Last of Us: Left Behind** — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Seguís dándole bien al DLC de *The Last os Us* y se ve que tenéis buen gusto. Las experiencias diferentes, como *Journey* y *Brothers*, comparten protagonismo con la acción y el sandbox.

2. **Guacamelee!** — DRINKBOX STUDIOS | AVENTURA
3. **Journey** — THATGAMECOMPANY | AVENTURA
4. **Minecraft** — MOJANG | AVENTURA
5. **Brothers: A Tale of Two Sons** (N) — STRABREEZE | PUZLE/EXPLORACIÓN



■ *Brothers* es original hasta en el control: manejamos a los dos protas a la vez.



PS VITA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION ¡Precio especial!
UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una buena adaptación a las 2D de las habilidades del Caballero Oscuro. Lástima que se haga tan corto: 6-7 horas. NOTA 82

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DANGANRONPA: TRIGGER HAPPY HAVOC
NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Una curiosa aventura de lento desarrollo que te enganchará si buscas algo diferente. Eso sí, llega en inglés. NOTA 77

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
NAMCO BANDAI » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

DRAGON'S CROWN
NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

FEZ ¡Nuevo!
POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Un juego de plataformas y puzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y PS4. NOTA 92

FIFA 14
EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún FIFA en Vita... NOTA 80

FINAL FANTASY X/X-2 HD ¡Nuevo!
SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las grandes joyas del rol en PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

GRAVITY RUSH ¡Precio especial!
SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

INVIZIMALS: LA ALIANZA
SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Gracias a la cámara de PS Vita y la realidad aumentada podremos capturar a docenas de nuevos invizimals. NOTA 84

KILLZONE MERCENARY
SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

LITTLEBIGPLANET ¡Precio especial!
SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

PERSONA 4: GOLDEN
ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

RAGNAROK ODDYSEY
GAME ARTS » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de cacerías de bichos, largo y tipo *Monster Hunter*, aunque es más repetitivo y simple que el de Capcom. NOTA 79

RESISTANCE: BURNING SKIES
SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO
SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido de principio a fin, como el juego de PS3, y además aprovecha todas las posibilidades de PS Vita. NOTA 89

SOUL SACRIFICE
SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una grandiosa aventura de acción a lo *Monster Hunter*. Lo supera en ciertos aspectos gracias a sus originales ideas. NOTA 93

TEARAWAY
SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

TERRARIA
505 GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
No gustará a todos, pero ofrece un mundo lleno de opciones para mentes creativas. Como *Minecraft*, pero en 2D. NOTA 83

TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS
TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción y de las caerías en equipo. NOTA 87

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO ¡Precio especial!
SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

YS: MEMORIES OF CELCETA
NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
RPG nipón con sabor clásico que tiene en los combates en tiempo real su principal baza. Eso sí, llega en inglés. NOTA 84

3 razones para tener ...
Final Fantasy X/X-2 HD Remaster

Play ¡El juego del mes!



1. EL MEJOR ROL. Es el último *Final Fantasy* que incluye todos los elementos propios de la saga, desde los minijuegos al sistema de combate por turnos...

2. TÉCNICAMENTE BRILLANTE. En la pantalla de PS Vita esta remasterización se ve de lujo y olvidarás que estás ante un juego que tiene 12 años.

3. ROL PARA RATO. Más de 200 horas de buen rol entre los dos juegos. Hay tantas cosas por hacer que es posible que seas capaz de sacarle más todavía.

LOS + VENDIDOS PSVITA
DEL 1 AL 31 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GfK


FFX/X-2 ha logrado desbancar a *FIFA 14*.

1. Final Fantasy X/X-2 HD (N)
2. Invizimals: La Alianza (=)
3. FIFA 14 (↓)
4. COD: Black Ops Declassified (↑)
5. La LEGO Película (N)
6. Dragon Ball Z Battle of Z (N)
7. LEGO Marvel Superheroes (↓)
8. Moto GP 13 (↑)
9. ACIII: Liberation (↑)
10. Mega Pack 10 juegos (↓)

LO MEJOR DE PS VITA
VUESTROS FAVORITOS

1. **Fez** (N) — POLYTRON | PLATAFORMAS/PUZLES

Buscar la originalidad es una gran idea y pocos juegos más sorprendentes que este vais a encontrar en PS Store. Lo mejor es que comprándolo sólo una vez tendréis las versiones para las 3 PlayStation.

2. **Final Fantasy X/X-2** (N) — SQUARE ENIX | JUEGO DE ROL
3. **Dragon's Crown** (=) — ATLUS | BEAT'EM UP
4. **Toukiden: The Age of Demons** (↓) — TECMO KOEI | ACCIÓN
5. **Rayman Legends** (↑) — UBISOFT | PLATAFORMAS

La historia de Need for Speed

El reciente estreno de la película "Need for Speed" nos lleva a repasar los veinte años que lleva en la carretera esta serie.

La serie *Need for Speed* está de actualidad y no porque vayamos a tener una nueva entrega próximamente (tranquilos que la habrá, aunque todavía no ha sido anunciada). El pasado 4 de abril se estrenó la película homónima, y aunque nosotros no somos muy fanáticos de este tipo de cine, hemos aprovechado la ocasión para pisar el freno y echar la vista atrás, sumergiéndonos en los orígenes de una de las series más prolíficas dentro del género de la velocidad. Y muy ligada a PlayStation desde sus orígenes.

Y eso que el primer *Need for Speed* no salió originalmente en PlayStation. Corría el año 1991 cuando Trip Hawkings, fundador de Electronic Arts, fundó también The 3DO Company. Su idea era hacerle la competencia a Sega y a Nintendo creando, junto a otros siete poderosos "partners" (como LG o Panasonic), un estándar con unas prestaciones mucho más potentes que las consolas de aquella época, cobrando además unos "royalties" muchos más bajos que la competencia para animar así a que las compañías desarrollaran para ella. Por desgracia la consola (o mejor dicho consolas, ya que hubo varios modelos fabricados por distintas marcas) terminó fracasando, debido fundamentalmente a su elevado precio (700 dólares de salida). Pero en los pocos años que duró aparecieron para ella algunos de los títulos clave en el futuro de Electronic Arts. Franquicias como *FIFA*, *Madden* o *Road Rash*, aunque también aparecieron para las consolas de la competencia, brillaron con luz propia en 3DO. Y en ese marco tenemos que ubicar a *The Need for Speed*, un juego que nació bajo la ambiciosa premisa de ser "el mejor juego de velocidad jamás visto para la consola más potente".



NFS para 3DO

El primer *The Need for Speed* fue lanzado en 1994 en colaboración con la prestigiosa revista de motor "Road & Track" y fue uno de los mejores juegos del catálogo de 3DO. Luego vio la luz en otros sistemas.

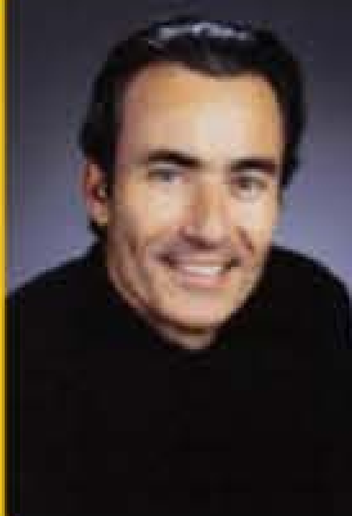
Desarrollado por Pioneer Productions, en el primer *NFS* ya estaban presentes las líneas maestras que han hecho grande a esta serie: vibrantes carreras al volantes de lujosos coches reales (ocho en total, entre los que estaban el Porsche 911 Carrera, el Lamborghini Diablo o el Mazda RX-7), un gran apartado técnico (con una lograda sensación de velocidad como prometía el título del juego) y actuación policial si pisábamos el acelerador más de la cuenta. Pero además, *The Need for Speed* intentó posicionarse como un simulador, y para ello contó con el asesoramiento de la revista "Road & Track" para tratar de captar las sensaciones al volante de cada modelo e incluso grabaron el sonido de cada motor (ya veis que *Gran Turismo* no fue pionero en esto).

***The Need for Speed* salió para 3DO en 1994.** Obtuvo críticas muy positivas y pronto se convirtió en uno de los mejores títulos de este formato... pero debido al fracaso de ventas de este "estándar" y a la política que desde sus inicios ha tenido EA de rentabilizar sus juegos lanzándolos en el mayor número de plataformas posibles, el juego terminó siendo lanzado también para Saturn y PlayStation, las dos consolas que acabaron por hundir del todo a la "visionaria" 3DO. Aunque hubo diferencias entre las distintas versiones (de hecho, la de PlayStation se la encar-

Desde 1996 hasta la actualidad, la serie *Need for Speed* no ha faltado a su cita con consolas PlayStation ningún año... Excepto en 2001.

Ilustres al volante de la serie

En sus 20 años de historia, la serie *Need for Speed* ha sido "pilotada" por distintos estudios, con lo que resulta difícil sacar una lista de "creadores". Sin embargo, sí que podemos acordarnos de algunas personalidades que han sido claves en el devenir de la serie durante todos estos años. Y no todos están dentro de Electronic Arts..



TRIP HAWKINGS. Fundador de Electronic Arts y figura clave en esta industria, dio luz verde a la consola 3DO y a muchos de los primeros éxitos de EA.



DON MATTRICK. Fue el que presentó Xbox One en el E3 antes de "fichar" por Zynga, pero mucho antes fundó el estudio autor de los primeros *NFS*.



MARTIN SIKES. Uno de los fundadores del estudio Black Box, autores de algunos de los *Need for Speed* más populares. Falleció en el año 2008.



BROOKE BURKE. Precisamente con los *NFS Underground* empezaron a fichar chicas despampanantes como reclamo. En *NFSU2* fue Brooke Burke.







El "tuning", las persecuciones policiales y la inclusión de los modelos reales más exclusivos son tres de los pilares de los *NFS*.

garon a EA Canadá, un sello fundado en origen por Don Mattrick que más adelante aglutinaría al estudio Black Box, responsables de los *NFS* más populares).

The Need for Speed para PlayStation salió en 1996, y desde esta fecha hasta hoy siempre ha habido una entrega de la saga al año en alguna consola PlayStation (excepto en 2001). EA Canadá se puso al volante de la serie y en los tres años siguientes lanzaron, respectivamente, *NFS II* (en el que por primera vez se podía cambiar el color de los coches, aunque era menos realista y suprimió la presencia policial), *NFS III: Hot Pursuit* (que no sólo recuperó las persecuciones policiales sino que por primera vez el jugador podía ser policía y "cazar" a los pilotos) y *NFS: Road Challenge* (cuya principal innovación fue introducir daños en los vehículos y un sistema de "tuning", aunque algo rudimentario). En aquellos años, EA se hizo con los derechos de distribución en Estados Unidos de los dos *V-Rally* (desarrollados por los franceses de Eden Studios) y, debido al gran tirón que tenía la serie que nos ocupa, en USA les llamaron *Need for Speed: V-Rally*. Tan contentos estaban con el trabajo de los galos que les encargaron la versión PlayStation de la quinta entrega, subtitulada aquí como *Porsche 2000* y dedicada exclusivamente a modelos de esta mítica marca.

En 2002 la serie se estrena en PS2 con *NFS Hot Pursuit 2*, una entrega de corte continuista desarrollada ya por los chicos de Black Box, quienes revolucionarían la saga (y el mercado) en 2003 con *NFS Underground*. Esta entrega por primera vez incluía una historia y nos sumergía en el submundo de las carreras callejeras nocturnas, con unas opciones de personalización de los vehículos ("tuning" estético y de rendimiento) inéditas en la serie. Una fórmula que sería mejorada en *NFS Underground 2*, siendo ambas entregas un rotundo éxito de ventas. Bien es cierto que ya existían juegos de estas características antes de los *NFS Underground* (como *Tokyo Xtreme Racer* o el primer *Midnight Club*), pero los juegos de EA Black Box contribuyeron decisivamente a desatar una auténtica "fiebre del tuning" que animó a otras compañías a sacar más juegos que explotaran estas carreras ilegales en los años venideros (como *Juiced, Street Racing Syndicate* o las nuevas entregas de los citados *Tokyo Xtreme Racer* y *Midnight Club*).

The Need for... ¿V-Rally?

El éxito de la franquicia *NFS* fue tal, que cuando Electronic Arts se hizo con los derechos de distribución de los *V-Rally* para Estados Unidos, allí los llamó *Need for Speed: V-Rally* para aprovechar su gran tirón.

Curiosamente, en el momento en que más de moda estaba el "tuning", en EA Canada deciden volver a los orígenes con *NFS Most Wanted*, regresando a las persecuciones policiales aunque sin renunciar a la modificación de los vehículos reales. Salió en 2005. En estos años PSP también contaría con sus propias versiones (*NFS Underground Rivals* y *Most Wanted 5-1-0*), pero la fórmula ya empezaba a "quedarse sin gasolina" en la entrega siguiente: *Carbono* (el primer *NFS* en PS3). Quizá por esta razón a partir de aquí empiezan los "palos de ciego", alternando entregas que pretenden ser realistas con otras que siguen explotando las carreras ilegales, pero con un enfoque mucho más "peliculero". A la primera de estas dos "ramas" pertenece *NFS ProStreet*, que sencillamente nos propone ser el mejor piloto de coches del mundo superando retos en distintos circuitos, mientras que en la siguiente, *NFS Undercover*, el objetivo es infiltrarse en una banda de "tuneros" para ayudar a una policía (interpretada por la actriz Maggie Q) a detener a un líder mafioso. Y un año después, "vuelta a la simulación" con *NFS Shift*, desarrollado por Slightly Mad Studios.

Ya en 2010, en EA deciden confiar en Criterion Games. Los autores de la serie *Burnout* lanzaron *NFS Hot Pursuit* (sí, se llamo igual que la entrega de 1998), de nuevo centrado en persecuciones policiales y en el que se estrena la "red social" Autolog. En 2011 se dio un fenómeno curioso, ya que hubo dos *NFS* para PS3: en abril lanzaron el realista *Shift 2* y en noviembre el "peliculero" *The Run*. La idea era desvincular la rama *Shift* de *NFS* y así poder lanzar dos entregas cada año, algo que finalmente no ocurrió, ya que ahora en Slightly Mad Studios están desarrollando *Project CARS* de forma independiente. En 2012 sacaron *NFS Most Wanted* (sí, como el de 2005, en Criterion no se complicaban mucho con los nombres) y en 2013 *Rivals*, a cargo de Ghost Games, formado por muchos "ex Criterion". Y este año, de momento, está la peli.



NFS en los recreativos

No fueron las más populares en los salones, pero hubo un total de tres recreativas de *Need for Speed* (*NFS GT, Underground* y *Carbon*) todas ellas a cargo de Global VR. Por supuesto, no vimos ninguna por aquí.



MAGGIE Q. A esta actriz la hemos visto en pelis como la cuarta entrega de "La Jungla de Cristal" o "Misión: Imposible III". Y aparte, fue la agente de policía a la que debíamos ayudar en el muy "peliculero" *NFS Undercover*.



ALEX WARD. Fundador de Criterion y vinculado a los *Burnout* y también a los *NFS* que hizo el estudio. Hoy está fuera de EA y "rajó" contra la compañía acusándoles de no apoyar lo suficiente la versión Wii U de *Most Wanted*.



IRINA SHAYK. Esta modelo rusa, conocida mundialmente por ser la novia de Cristiano Ronaldo, era una de las chicas del fallido *Need for Speed: The Run*. Seguramente era de lo mejor que tenía el juego...



AARON PAUL. El actor que da vida a Jesse Pinkman en "Breaking Bad" protagoniza la película "Need for Speed", una historia de venganza que le llevará a "quemar ruedas" de Nueva York a San Francisco.

Cronología de la saga

Lujosos coches reales, vibrantes persecuciones policiales, "tuning"... Los *NFS* nos han brindado emociones muy fuertes en todas las consolas PlayStation. Agarraos que vienen curvas:



20 • MARZO • 1996

THE NEED FOR SPEED

Lanzado originalmente para 3DO, a PSone llegó dos años más tarde pero manteniendo todas sus señas de identidad: coches reales, policía...

MAYO • 1997

NEED FOR SPEED II

La segunda entrega fue menos realista y suprimió la presencia policial, aunque tenía mejores gráficos y era compatible tanto con el Dual Shock como con el original mando de Namco NeGcon.



30 • SEPTIEMBRE • 1997

NEED FOR SPEED: V-RALLY

EA distribuyó los *V-Rally* en Estados Unidos y para aprovechar el tirón de la serie *NFS*, allí salieron como *Need for Speed: V-Rally*. Curioso, ¿no?

ABRIL • 1998

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

En esta tercera entrega no sólo vuelven las persecuciones policiales, sino que por primera vez podíamos ser policías y "dar caza" a los pilotos.

MARZO • 1999

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

Además de incorporar todo lo bueno del anterior, se introdujeron innovaciones como daños en los vehículos o un primitivo sistema de "tuning".

FEBRERO • 2000

NFS: PORSCHE 2000

Más modos de juego y mejoras en el apartado gráfico para un juego centrado en modelos de esta legendaria marca, desde 1950 hasta 2000.



25 • OCTUBRE • 2002

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

La serie se estrena en PS2 con una entrega bastante "continuista" pero que aprovechaba bastante bien la potencia de PS2. Le dimos un bien merecido notable.



21 • NOVIEMBRE • 2003

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

La revolución llega con esta entrega: carreras callejeras y nocturnas en las que el tuning se lleva todo el protagonismo. Fue un rotundo éxito.



19• NOVIEMBRE • 2004

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

El éxito continuó en la siguiente entrega, desatando una auténtica "fiebre del tuning" que fue seguida por otras compañías. PSP tuvo también su *Underground*, con el subtítulo *Rivals*.

25 • NOVIEMBRE • 2005

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

En Most Wanted el objetivo era ser el piloto más buscado, "ascendiendo" en una lista de 15. Vuelven las persecuciones policiales y sigue el tuning, aunque con menos opciones.



3• NOVIEMBRE • 2006

NEED FOR SPEED: CARBONO

La serie se estrena en PS3 con más "tuning" y carreras nocturnas, aunque la fórmula ya empezaba a dar algunos signos de flaqueza... Ya tocaba un cambio para la serie.

23 • NOVIEMBRE • 2007

NEED FOR SPEED: PROSTREET

ProStreet nos proponía ser el mejor piloto superando distintos retos en los que la mecánica y los daños en los vehículos eran más importantes que nunca. Sigue habiendo "tuning".

21 • NOVIEMBRE • 2008

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

En *NFS Undercover* teníamos que infiltrarnos en una banda de "tuneros" para detener a un líder mafioso con un enfoque de lo más "peliculero".



18 • SEPTIEMBRE • 2009

NEED FOR SPEED SHIFT

Desarrollado por Slightly Mad Studios, *NFS Shift* trata de sacudirse todo componente arcade y posicionarse como un simulador de velocidad.

6 • NOVIEMBRE • 2009

NEED FOR SPEED NITRO

Exclusivo de las consolas de Nintendo, EA Montreal se sacó de la chistera un arcade divertidísimo y técnicamente bastante convincente (para ser Wii).

19 • NOVIEMBRE • 2010

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Los creadores de *Burnout* se estrenan en la serie con un *NFS* velocísimo (no podía ser de otra manera tratándose de Criterion) y basado en las persecuciones.

1 • ABRIL • 2011

SHIFT 2 UNLEASHED

Segunda entrega de la "línea realista". La intención de EA era desvincular *Shift* de *NFS* y hacer una serie independiente (y lanzar dos juegos de coches al año). Ese año lo hicieron...

18 • NOVIEMBRE • 2011

NEED FOR SPEED: THE RUN

Siete meses después de *Shift 2* sacaron otro *NFS* "peliculero" en el que aparecía, entre otras chicas, Irina Shayk, la novia de Cristiano Ronaldo.

2 • NOVIEMBRE • 2012

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Otro juego de Criterion que vuelve a las persecuciones y en el que su "red social" Autolog gana cada vez más peso. La versión de Wii U llegó meses más tarde.



22 • NOVIEMBRE • 2013

NEED FOR SPEED: RIVALS

La serie se estrena en PS4 con un juego divertidísimo, que integra perfectamente el modo "Historia" con el multijugador y en el que podemos ser polis o pilotos.

4 • ABRIL • 2014

PELÍCULA NEED FOR SPEED

El 4 de abril se estrenó en España esta película en la que un mecánico amante de las carreras deberá atravesar EE.UU. a todo gas buscando venganza.

Retro Review



Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **EA CANADA**
Editor: **EA GAMES**













LA **CULMINACIÓN** DE UNA AMBICIOSA PREMISA

Need for Speed Road Challenge

Si hay una serie que puede presumir de ser fiel a sí misma tras 20 años y otras tantas entregas, ésa es *NFS*. Y *Road Challenge* fue de las más completas.

Muchas de las líneas maestras que harían grande a la serie *Need for Speed* ya quedaron establecidas en su primera entrega (vibrantes carreras al volante de exclusivos modelos reales, con un gran apartado técnico y la presencia de la policía), pero *NFS Road Challenge* fue la primera que incluyó prácticamente todas.

Desarrollado por EA Canadá, esta cuarta entrega de *NFS* presentaba un buen número de modos de juego y tipos de desafíos (carreras normales, persecuciones, torneos por puntos, carreras eliminatorias en las que el último de cada vuelta se queda fuera, duelos cara a cara contra otro jugador en los que el ganador se quedaba con el coche del perdedor que requerían dos Memory Cards para borrar automáticamente el coche de la tarjeta del perdedor...). La mayoría de estos retos podían ser disfrutados tanto en el lado de los pilotos como formando parte la policía que los persigue. También incluía carreras diurnas o nocturnas, con lluvia, tráfico variable y hasta 5 tipos de IA distintas para nuestros rivales, que se comportaban de distinta forma en función de cada una (podían ser agresivos, vengativos, torpes...). Y para disfrutar de este despliegue, teníamos más cochazos reales que nunca, divididos en 4 clases según su velocidad y entre los que no faltaban modelos como el BMW Z3, el Mercedes SLK 230, el Chevrolet Camaro, el Ferrari F50, el Lamborghini Diablo o el Porsche 911. Pilotarlos era todo un gusto, pero mucho cuidado porque en esta entrega se introdujeron los daños. Y no sólo eso. Por primera vez en toda la serie los coches podían mejorarse, con un rudimentario sistema de niveles que optimizaba aspectos como la aceleración, la velocidad máxima, la estabilidad o la frenada. Y todas esas mejoras las "sentíamos" después al pilotar nuestros coches. Puede que todo esto hoy os parezca poca cosa, pero en aquel año 1999 *NFS Road Challenge* era uno de los pocos juegos de velocidad que podía competir en PSone con *Gran Turismo*.



» **DIVERSIÓN** PARA MUCHOS KILÓMETROS

NFS Road Challenge presentaba una variedad de desafíos y modos de juego inéditos en la serie, con una IA revolucionaria (5 tipos distintos que hacían que las carreras fueses distintas cada vez), presencia policial, "tuning primitivo"...



1 POLIS O PILOTOS. **Aunque ya se podía ser poli en el anterior, en *Road Challenge* la cantidad de desafíos y modos de juego era bastante superior.**



2 TUNING Y DAÑOS. **El gran avance fue la introducción de los daños y de un primitivo sistema de "tuning", que luego explotaría del todo en los *Underground*.**

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Alberto Lloret, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Bruno Sol, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca, Sara Fargas.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 7/2014

Printed in Spain



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 16 DE MAYO



» REPORTAJE
Destiny

Es uno de los juegos más esperados y prometedores que aparecerán este año para PS3 y PS4 y el mes que viene os contaremos todas las novedades de este potente desarrollo.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» REPORTAJE
DE REGRESO A LA II GUERRA MUNDIAL

Aunque parecía que la guerra moderna había ganado la batalla, la segunda Gran Guerra vuelve a la carga con juegos como *Wolfenstein The New Order, Sniper Elite 3, Enemy Front*... ¡No te los pierdas!

» REPORTAJE
LOS MEJORES CROSS-BUY

Pasaremos revista a los mejores cross-buy para que optimices tus compras en PS Store al máximo.

» RETRO
FIFA
Y REVIEW DE COPA DEL MUNDO

Preparándonos para el Mundial de Brasil, el mes que viene analizaremos el juego para PS3 y haremos un repaso a la saga *FIFA* en nuestra sección de Retro.

LAS MEJORES GUÍAS COMPLETAS EN FORMATO DIGITAL

Descarga en tu tablet, smartphone o PC /MAC las guías completas de los mejores juegos de PlayStation

Play Guías & trucos

Guías completas desde 0,89 €

NO TE PIERDAS...









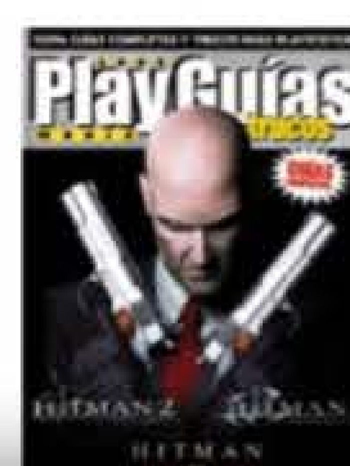


















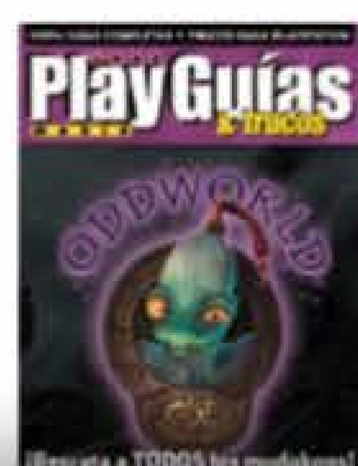












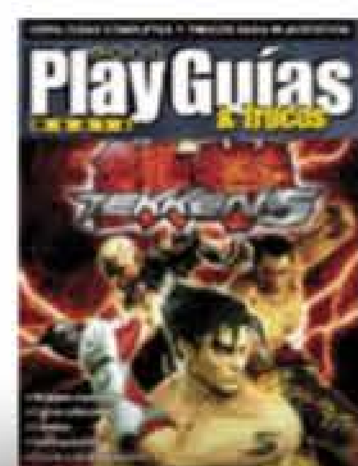


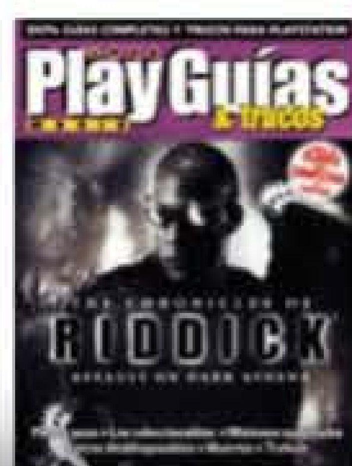






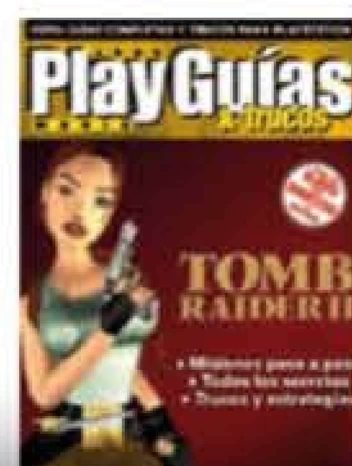














Guías disponibles

- Assassin's Creed
- Assassin's Creed III
- Assassin's Creed IV Black Flag
- Assassin's Creed Revelations
- Batman Arkham City
- Beyond: Dos Almas & Heavy Rain
- BioShock Infinite
- Burnout Paradise
- Call of Duty Black Ops II
- Call of Duty Modern Warfare III
- Castlevania Lords of Shadow
- Castlevania Lords of Shadow 2
- Crash Bandicoot Colección
- Crisis Core Final Fantasy VII
- Darksiders II
- Dead Space Colección (1, 2 y 3)
- Devil May Cry Colección
- Dino Crisis Colección
- Diney Colección (Bichos, Toy Story 2, Atlantis)
- Driver
- Fear Effect Colección
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Final Fantasy IX
- Final Fantasy X
- Final Fantasy X-2
- God of War Ascension
- God of War Chains of Olympus
- God of War Colección (1, 2 3)
- Gran Turismo 5
- Gran Turismo 6
- GTA III
- GTA IV Complete Edition
- GTA San Andreas
- GTA V
- GTA Vice City
- GTA Vice City Stories
- GTA Liberty City Stories
- Hitman HD Collection
- ICO & Shadow of the Colossus
- InFamous Colección (1 y 2)
- Jak & Daxter Colección (1, 2, 3)
- Kingdom Hearts
- Kingdom Hearts II
- L.A. Noire
- Legend of the Dragoon
- LEGO Batman 2
- Lightning Returns Final Fantasy XIII
- Maximo Ghost to Gloryw
- Maximo vs Army of zin
- Medal of Honor Colección
- Metal Gear Rising
- Metal Gear Solid
- Metal Gear Solid 2
- Metal Gear Solid 3
- Metal Gear Solid 4
- Metal Gear Solid Colección: 1, 2, 3
- Mortal Kombat
- Ni no Kuni
- Oddworld Abe's Oddysee
- Prince of Persia (PS3)
- Prince of Persia Colección
- Ratchet&Clank Armados hasta los dientes
- Ratchet & Clank Colección
- Ratchet&Clank El Tamaño Importa
- Rayman 3
- Red Dead Redemption GOTY
- Resident Evil 4
- Resident Evil 5
- Resident Evil 6
- Resident Evil Code: Veronica X
- Rogue Galaxy
- Silent Hill
- Silent Hill 2
- Silent Hill 3
- Silent Hill Collection: 1, 2, 3
- Silent Hill Homecoming
- Sly Raccoon
- Splinter Cell Trilogy
- Syphon Filter Logan's Shadow
- Tekken 5
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- The Last of Us
- Tomb Raider (2013)
- Tomb Raider II
- Tomb Raider Chronicles
- Tombi 2
- Uncharted Colección (1, 2 y 3)
- Syphon Filter 3
- Vagrant Story
- ZOE HD Collection

Descarga GRATIS el App de Playmanía Guías & Trucos para iPad/iPhone
También disponible en Android descargando GRATIS el app de Pocketmags

Entra en www.pocketmags.com si deseas disfrutar de las guías en un PC o un Mac

Disponible en el App Store

pocketmags.com

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3 y PS4

Play mania



Mapas con las mejores rutas • Coleccionables • Secretos • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Stick izquierdo: Moverse o correr
Stick derecho: Mover la cámara
R1: Disparar / Atacar cuerpo a cuerpo
R2: Prismáticos / Acelerar vehículo
L1: Apuntar
L2: Usar radio / Frenar y marcha atrás vehículo
✖: Cambiar de postura
■: Zambullida
●: Recarga de munición
▲: Botón de acción
Start: Usar el iDroid
Select: Menú de pausa

Conseguir Rango S

Para conseguir el rango S los enemigos no pueden llegar a dar la alarma. Si nos ven, debemos acabar con ellos a tiempo. También está prohibido matar a los enemigos. La única arma que se puede usar durante las misiones es el arma tranquilizante o ataques cuerpo a cuerpo para noquearlos.
Aparte de completar el objetivo principal en el menor tiempo posible también será recomendable rescatar a todos los presos extra que tenga la misión para así aumentar la puntuación final.

Misión Principal: Ground Zeroes



Avanza a la derecha y sube por las rocas para buscar un buen ángulo desde el que dormir al vigilante de la torre usando el arma tranquilizante. Baja de las rocas y ve despacio hacia la valla. Quédate detrás de la zona que está cubierta hasta que pase un jeep por la carretera de delante y dispara a los guardias que patrullan la verja para poder salir. ❶

Abre la puerta de la verja, coge los cuerpos y llévalos a la zona de las rocas porque en unos minutos aparecerá un camión por la carretera y si ven los cuerpos darán la alarma.

Cuando acabes de esconder los cuerpos vuelve a la carretera y ve al campamento de la izquierda (el oeste). Camina despacio para no ser detectado por el vigilante de la torre. En la esquina del fondo izquierdo encontrarás a un **preso** ❷. Acércate a él despacio para no llamar la atención y vuelve por donde viniste.

Según la prisa que te hayas dado puede estar pasando el camión enemigo por la carre-







tera o no. Cuando estés seguro, cruza de nuevo la verja y ve al punto de inicio. Solicita un helicóptero de evacuación y obtendrás el **trofeo Rescate**.

Vuelve a la carretera y ve todo recto según saliste por la puerta. El siguiente enemigo está junto a una verja en el lado izquierdo ❸. Noquéalo y prepárate para otro que patrulla un poco más adelante. Al acabar él mira a la derecha para encontrar a su compañero que seguramente os ha oído.

Sigue recto hasta otra verja. Según lo rápido que hayas ido en el helipuerto, la localización de los enemigos puede variar. En cualquier caso, ve hacia la izquierda hasta un **antiaéreo** acabando con los enemigos que veas ❹.

Desde aquí sigue pegado al muro de la base hasta pasar por debajo de la torre de los vigías. Mira a tu izquierda para ver una puerta roja. Crúzala cuando acabes con los guardias de la entrada principal y los hayas escondido tras las cajas junto a la puerta roja.

Tras pasar por la puerta roja ve todo recto y entre unos generadores encontrarás a un enemigo que puedes noquear cuerpo a cuerpo. Destruye la **cámara** del fondo, baja las escaleras corriendo y mira hacia la derecha para ver a un enemigo que debe estar respondiendo por radio al aviso de que una cámara se estropeó. Espera a que termine de contestar y luego noquéalo. »

»**Vuelve atrás y ve a la izquierda** para llegar a la zona donde está el **primer objetivo principal**. Ve por el lado derecho pasando por detrás de las estructuras metálicas y espera a que terminen de hablar los guardias para que se dividan ❺. Acaba con los dos que se quedan cerca de la celda y corre a por los otros dos que estarán más adelantados. Acércate a la celda para tener una escena y **libera al preso**.

De nuevo ve hasta la puerta de antes. Sal despacio y ve hacia la izquierda siempre pegado a la pared. Así no tendrás problemas con los guardias que puedan quedar. Sigue la carretera hasta un puente donde debes esconderte. Según lo rápido que seas, verás como un jeep sale de la base ❻. Si ves que no te da tiempo a llegar al puente, escóndete en la garita del lado izquierdo de la carretera según avanzas y espera a que pase. Luego ve al puente, acaba con el guardia que patrulla el siguiente cruce en el lado izquierdo y sigue ese camino.

Avanza despacio por el lado izquierdo hasta llegar a un pequeño muro de sacos. Deja aquí al preso y acaba con los guardias que ves más adelante, uno a cada lado de la garita. Vuelve a coger al preso y guárdalo dentro de la garita: **no lo lleves a la zona de evacuación aún** o el juego generará más enemigos en la zona.





A la derecha ves una zona con muchas celdas. Está vigilada por dos o tres guardias: uno patrulla la zona exterior, otro vigila desde la torre y un tercero suele estar patrullando la zona de las celdas ❼. Usa los prismáticos para asegurarte de la cantidad de enemigos y cuando acabes con ellos entra en la zona de las celdas.

Aquí encontrarás a cuatro presos extra y también al segundo y último de los **objetivos principales**. Empieza a llevar uno a uno a los presos extra hasta la zona de evacuación pero no llames al helicóptero. Cuando sólo queden los objetivos principales empieza por la chica y llévala hasta la zona de las rocas antes de la zona de extracción, pero **sin llevarla al punto que te indican** o aparecerán más enemigos. Realiza la llamada de evacuación para que vaya viniendo el helicóptero y ve a por el otro objetivo principal. Cuando haya llegado el helicóptero sube al segundo objetivo principal, luego a los presos extra y finalmente al primer objetivo.

PUNTUACIONES RANGO S

Tiempo	33:37.922	31915
Enemigos alertados en combate	0	5250
Muertes	0	3500
Prisioneros rescatados	7	24500
Helicópteros perdidos	---	---
Intentos	0	5250
Sin reflejo	---	0
Prisioneros fugados recuperados	---	3500
Puntuación	---	73915







Misión Secundaria: Elimina la Amenaza de los Renegados

ENEMIGOS
CÁMARA DE VIGILANCIA
RUTA PRIMER OBJETIVO
RUTA SEGUNDO OBJETIVO
RUTA PRESOS SECUNDARIOS

X3
RUTA IDA Y VUELTA PARA EL SEGUNDO OBJETIVO
RUTA IDA Y VUELTA PARA EL PRIMER OBJETIVO
RUTA PRESOS SECUNDARIOS
X3

Debes **encontrar a dos enemigos** y acabar con ellos. Para obtener el **rango S** y el **trofeo Profundidad** debes noquearlos y llevarlos al helicóptero.

Ve todo recto para noquear al hombre que patrulla en las rocas y sigue hasta el primer cruce. Puede que a la derecha haya un soldado, espera a que pase y avanza por el campamento de la izquierda ❶. Ve despacio ya que un enemigo patrulla entre las tiendas. Noquéale y sigue hasta la segunda entrada a la zona de almacenes.



En esa zona verás una patrulla de tres enemigos bajo un tejado ❷. Uno de ellos es tu **objetivo principal**. Acércate despacio a ellos, noquea a cualquiera de ellos y prepárate para noquear a los otros dos cuando el primero caiga al suelo, dado que lo escucharán.



Esconde a los soldados y coge al objetivo principal. Vuelve atrás cruzando el campamento y ve por el lado derecho hasta la zona de las celdas. En el campamento verás a algunos enemigos patrullando entre las tiendas de campaña y a otro en la entrada a las celdas. »

»**En el campamento de celdas verás algunos enemigos** patrullando. Localízalos antes de avanzar y deja las celdas abiertas. Lleva al objetivo a la zona de extracción del desfiladero, pero **no llames al helicóptero**.

Vuelve al punto donde encontraste al objetivo. Desde aquí ve a la derecha vigilando a un posible enemigo que patrulla la zona y noquea al guardia de la torre ❸. Ve a la izquierda para pasar por la verja a la zona del helipuerto y sigue el camino a la izquierda (ojo a las posibles patrullas) hasta cruzar la puerta roja tras el antiaéreo.

Ve a la derecha, abre la verja de la zona de los generadores y sal por el otro extremo. Verás tres soldados y una cámara de vigilancia ❹. Acaba con todos y **esconde sus cuerpos** en la zona por la que entraste. El **segundo objetivo principal** está en la torre de vigilancia de la base. El problema es que le



acompañan 2 guardias y noquear a los 3 será complicado.

Uno de los métodos sería ir a la zona de la puerta de salida de la base y disparar a la pasarela bajo la torre para que los enemigos vayan a investigar y noquearles. **Otra forma** sería subir por la escalera junto a la zona de los generadores de electricidad y seguir por la pasarela hasta la torre pero es muy posible que te lleguen a ver antes de llegar a la torre.

Cuando hayas conseguido noquear a los enemigos coge al **objetivo principal** y realiza todo el camino de vuelta hasta el punto de extracción del desfiladero. Sigue la misma ruta que realizaste para llegar aquí.



El último objetivo será rescatar a los dos presos que se encuentren en el campamento de las celdas y solicitar el rescate para completar la misión.

PUNTUACIONES RANGO S

Tiempo	17:17.686	24056
Enemigos alertados	0	7500
Muertes	0	2500
Prisioneros rescatados	2	7000
Helicópteros perdidos	---	---
Intentos	0	3750
Sin reflejo	---	0
Prisioneros fugados recuperados	---	7500
Puntuación	---	52306

Misión Secundaria: Rescata al Agente de Inteligencia

Debes evacuar a un objetivo de la base sin matar a ningún enemigo para conseguir el **trofeo Pacifista**. Sólo podrás usar la pistola Uragan-5 ❶.

Durante la primera parte de la misión debes centrarte en disparar a todos los enemigos que veas para evitar que te maten hasta que el objetivo indique su posición ❷.

El siguiente paso será ayudarle a escapar de la base. Dispara a todos los enemigos que veas por el camino y céntrate sobre todo en los enemigos que conduzcan vehículos dado que si llegan a chocar contra el coche de tu objetivo explotará.

Al llegar al helipuerto acabarás con los últimos enemigos

antes de que llegue un tanque enemigo ❸. Será el momento en el que bajarás del helicóptero y lanzarás todas tus granadas para destruirlo. En caso de que no sea suficiente **puedes entrar en el almacén** enemigo de la base para equiparte con más explosivos.

Recoge al objetivo en el helipuerto y subid ambos en el helicóptero. Al emprender el vuelo aparecerá un helicóptero enemigo en la zona y de nuevo solo puedes usar el Uragan-5 para acabar con los enemigos que intentan derribar tu helicóptero.

PUNTUACIONES RANGO S

Tiempo	11:04.500	23956
Enemigos alertados en combate	---	---
Muertes	0	250
Prisioneros rescatados	---	---
Helicópteros perdidos	---	---
Intentos	0	375
Sin reflejo	---	---
Prisioneros fugados recuperados	---	---
Puntuación	---	24581







Misión Secundaria: Consigue la Información Confidencial





Para conseguir el rango S y el **trofeo Infiltración** en la misma partida se debe realizar la misión de una forma bastante concreta. Para lograrlo **debes ser muy rápido** en realizar los pasos que indicamos a continuación, pero si quieres también puedes hacer dos veces la misión, una para conseguir solo el trofeo y otra para conseguir el rango S.

CONSEGUIR SOLO EL TROFEO

Baja del camión en cuanto puedas. Espera a que lleguen a los que patrullan la carretera y escóndelos en la garita. Sube a la torre de vigilancia para acabar con otro guardia y realiza la señal con el foco para que dar el aviso al contacto ❶.

Vuelve a bajar y ve hacia la izquierda de la torre de vigilancia para destruir una cámara de vigilancia y sigue el camino hasta llegar a un pequeño muro de sacos donde debes esperar a que llegue tu contacto junto a otro soldado ❷.

Cuando les veas aparecer debes noquear al otro soldado y agarrar cuerpo a cuerpo al contacto para que te dé la información que quieres. Una vez que la tengas, sigue hacia delante hasta llegar al cruce, vigila al guardia de la torre de la derecha y ve hacia la izquierda para llegar a la zona del helipuerto. Desde aquí ve hacia la izquierda para pasar por la puerta roja tras el antiaéreo y dentro de la base ve hasta la torre de vigilancia ❸.

Antes de entrar en la torre asegúrate de destruir la cámara de vigilancia en el techo y luego coge la **cinta** de la mesa. Vuelve a la pasarela que conecta con la torre de vigilancia y en la entrada de la base verás el camión del que bajaste al principio de la misión ❹.

Salta abajo y túmbate en la parte trasera del camión. Lo único que te queda por hacer ya es esperar a que el camión salga de la base para completar la misión y conseguir el trofeo.

CONSEGUIR RANGO S Y EL TROFEO A LA VEZ

Espera en el camión hasta llegar a la puerta de la verja por la que pasaste en la primera misión. Salta del camión y dispara a la parte trasera para hacer que pare y el conductor se bajará a examinar la zona ❺. »





ENEMIGOS
CÁMARA DE VIGILANCIA
RUTA INFO DE LA MISIÓN
RUTA RESCATAR PRESOS
RUTA PARA ESPERAR AL CAMIÓN

INFORMACIÓN DE LA MISIÓN
RUTA PARA RESCATAR A LOS PRESOS
RUTA PARA ESPERAR AL CAMIÓN
RUTA PARA IR A POR LA INFORMACIÓN DE LA MISIÓN
VOLVER A SUBIR AL CAMIÓN
BAJARSE DEL CAMIÓN Y DISPARARLE

»Al hacerlo así, **el camión habrá quedado indicado** con un círculo que será de color gris si no está siendo conducido o de color rojo en caso contrario 6.

Desde este punto todos los pasos son a contrarreloj. Debes correr hasta el helipuerto, subir a la torre de vigilancia y coger la **cinta** antes de que el camión se haya puesto de nuevo en funcionamiento. Al coger la cinta busca el círculo para saber si está de color gris o rojo 7.

El siguiente paso será ir lo más rápido posible a la zona de las tiendas de campaña noqueando a los enemigos que veas por el camino para que no den la alerta y llegar hasta la entrada más a la derecha de la zona de las celdas. En la entrada verás a un soldado patrullando al que debes noquear y después **déjalo en mitad de la carretera**, lo más a la derecha que puedas, para que cuando vuelva el camión a hacer la ruta de salida de la base encuentre el cuerpo en el suelo y se pare 8.

Cuando dejes al soldado en el suelo el siguiente paso será ir a la zona de las celdas. Acaba con los soldados que veas y»







»evacua a los presos lo más rápido que puedas.

Todo esto debes hacerlo vigilando al camión. En pantalla verás el momento en el que solicita que le abran la puerta aunque también puedes vigilar el círculo para saber dónde está.
Después de evacuar a los soldados corre a la entrada donde dejaste el soldado en la carretera. Si ya llegó el camión súbete a la parte trasera ❾ y deja que te lleve o si no está espera a que llegue para subir y completar de igual forma la misión.

PUNTUACIONES RANGO S

Tiempo	12:07.514	32095
Enemigos alertados en combate	0	6000
Muertes	0	2000
Prisioneros rescatados	3	10500
Helicópteros perdidos	---	---
Intentos	0	3000
Sin reflejo	---	0
Prisioneros fugados recuperados	---	---
Puntuación	---	53595

Misión Secundaria: Destruye las Plataformas Antiaéreas

Para conseguir el rango S debes rescatar a cuatro presos a parte de completar la misión principal. Al rescatar a los cuatro presos conseguirás el **trofeo Extracción**.

Avanza y entra por la reja principal. Detrás de la valla que tienes a tu derecha encontrarás el primer antiaéreo y un guardia que la custodia, noquéalo y **pon un C4 en el antiaéreo** ❶. Nadie patrulla por aquí, por lo que esconder el cuerpo da igual. Eso sí, si quieres obtener la máxima puntuación debes apartarlo o morirá al estallar el C4.

Ve hacia la izquierda y sigue todo recto hasta llegar al helipuerto. De forma automática el enemigo encontrará el vehículo anfibio en el que llegaste a la zona y dará la alarma.

Espera a que terminen de moverse los enemigos del helipuerto y ve a la izquierda para **poner el C4 en la segunda torreta** ❷. Sigue el muro de la base pasando bajo la torre de vigilancia y cruza la puerta roja.

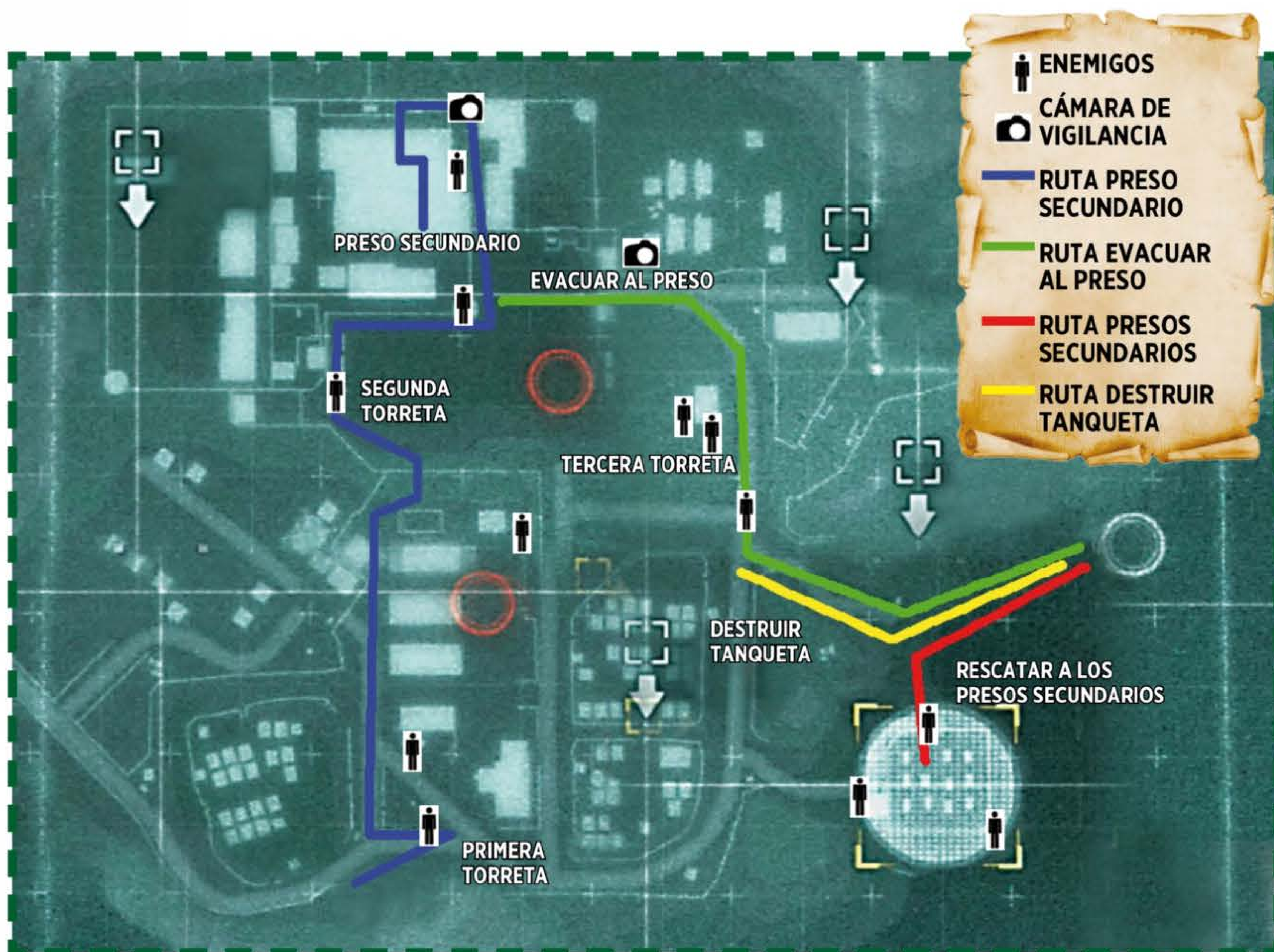
Sigue recto, acaba con el soldado que patrulla la zona y destruye la cámara. Baja la escalera hasta la zona de la celda y rescata al **preso** después de noquear al soldado enemigo.

Sal de la base y ve hacia la izquierda vigilando a los enemigos de la zona y pegado a la valla para que no te vea la cámara de vigilancia. Ve hacia el edificio de la derecha antes de llegar al puente para encontrar el **tercer antiaéreo** donde debes colocar el C4 ❸ pero vigila a los enemigos.









Sigue el camino bajo el puente y ve hacia el desfiladero de la izquierda para dejar al preso en la zona de extracción.

El próximo paso será ir a la zona de las celdas. Acaba con los guardias que veas por la zona y rescata a los **tres presos**. Antes de ir a por el último llama al helicóptero para que vaya viniendo y luego rescata a los cuatro presos.

Vuelve al cruce del puente y haz explotar todo el C4. Al hacerlo te darán el aviso de que llega un vehículo enemigo a la base. Debes poner el C4 que te queda en mitad de la carretera, en el cruce, y después esconderte en cualquier sitio mientras esperas a que llegue el vehículo enemigo.

Cuando pase por encima del C4 hazlo explotar. En el caso de que no consigas destruirlo puedes usar las granadas que tienes.

Una vez destruido, rápidamente llama al helicóptero de rescate, dirígete al desfiladero y sube en el para completar la misión.

PUNTUACIONES RANGO S

Tiempo	15:16.445	24537
Enemigos alertados en combate	1	-600
Muertes	1	-200
Prisioneros rescatados	4	14000
Helicópteros perdidos	---	---
Intentos	0	4125
Sin reflejo	---	0
Agentes de Mother Base recuperados	---	6500
Puntuación	---	48362

Misión Extra: Déjà Vu

Nada más empezar la misión ve al campamento donde suele estar Chico y abre la celda donde ves a un preso. No hace falta para nada pero es parte de un **huevo de pascua** ❶.

Ve al campamento de más al oeste del mapa. Lanza una granada en el interior de la tanqueta que verás para hacerla explotar ❷. Encontrarás la granada en un almacén que está un poco más al este. Desde aquí ve hacia la base enemiga. En el helipuerto verás unos focos que alumbran una zona concreta. Justo en medio verás un **paquete de granadas** que debes recoger ❸.

Después ve hacia el muro y luego a la derecha para llegar a un pequeño muro de hormigón desde el que tienes que mirar a los guardias y al helicóptero del helipuerto ❹ para ver otra escena. Desde aquí ve a la puerta roja de más al norte y mira desde la caja más gran hacia la cámara de vigilancia ❺ que ves encima de la puerta para disfrutar de otro vídeo.

Ahora súbete al jeep y conduce hasta pasar por debajo del puente de la base ❻. Cuando acabe la nueva escena ve hasta la puerta roja del extremo oeste de la base y entra. Abre la verja para llegar a la zona de los generadores de electricidad. Uno tendrá la placa de protección quitada ❼ y debes interactuar con ella para generar un apagón.

Sigue el camino hasta el sótano. Si vas hasta el final encontrarás a un preso que no hace falta rescatar, pero al intentarlo verás una escena que te hará recordar otra y que finalizará en un **huevo de pascua**.

Ve hacia atrás hasta la zona de los generadores y mira hacia la derecha para ver una **cabeza de moai** encima de una estructura metálica ❽. Vuelve a subir y ve hasta la puerta de entrada de camiones de la base. En el edificio de la derecha verás un conducto por el que debes huir.

PUNTUACIONES RANGO S

Tiempo	8:36.801	36900
Enemigos alertados	0	3000
Muertes	0	2000
Prisioneros rescatados	---	---
Helicópteros perdidos	---	---
Intentos	0	3000
Sin reflejo	---	0
Escenas recreadas	7	35000
Puntuación	---	79900



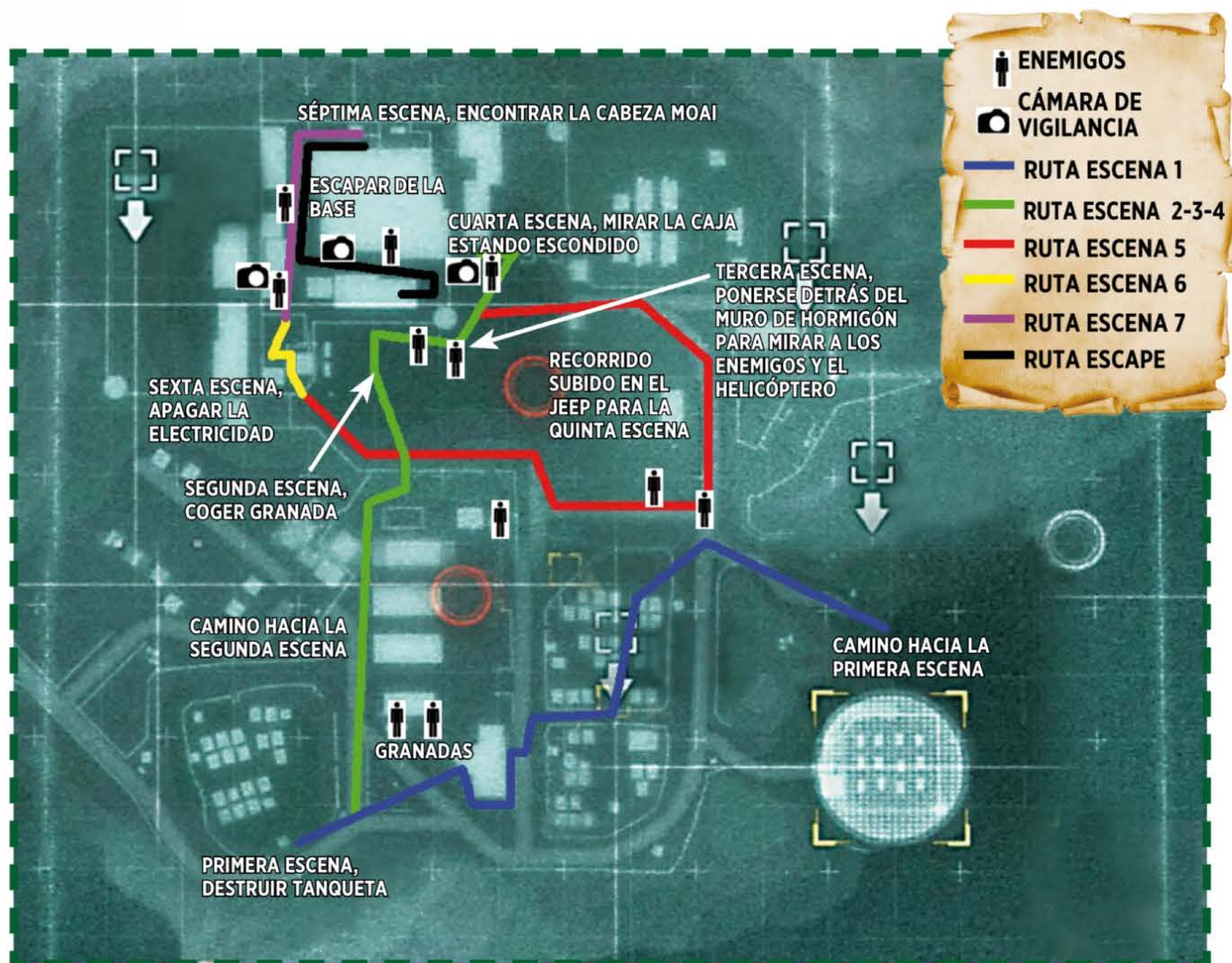












TEST DE CONOCIMIENTOS MGS

Al completar la misión Déjá vu el juego nos ofrece un cuestionario sobre la historia de Metal Gear Solid. Bueno, dos: uno si lo completamos en modo Normal y otro en Difícil. Por si acaso no estás tan puesto como tú pensabas, aquí van todas las repuestas.

MODO NORMAL

- **Respuesta 1:** Shadow Moses
- **Respuesta 2:** Nikita
- **Respuesta 3:** Mei Ling
- **Respuesta 3:** Terapia genética
- **Respuesta 4:** Segundo sótano
- **Respuesta 5:**? Frank Jaeger
- **Respuesta 6:** Conductor de trineo de perros
- **Respuesta 7:** 300 kilogramos (650 libras)
- **Respuesta 8:** Disco óptico
- **Respuesta 9:**The Best Is yet to Come

MODO DIFÍCIL

- **Respuesta 1:** Síndrome de Estocolmo
- **Respuesta 2:** Nivel 6
- **Respuesta 3:** Cyborg Ninja
- **Respuesta 4:** KCE Japón
- **Respuesta 5:** Sniper Wolf
- **Respuesta 6:** Con el pixelado
- **Respuesta 7:** 0.45
- **Respuesta 8:** Caribú
- **Respuesta 9:** 5
- **Respuesta 10:** Enlace de acción permisiva

PRUEBAS SECUNDARIAS

Cuando completas una misión desbloqueas ciertos objetivos secundarios y para desbloquearlos todos debes completar la misión en Normal y en Difícil. Al completarla en Normal céntrate en conseguir el rango S y completa los trofeos secundarios. En Difícil céntrate simplemente en acabar la misión principal, aunque hayas tenido que cargar punto de control.

Las diferencias entre la dificultad Normal y Difícil son la cantidad de munición, armas y gadgets con las que se empieza la misión y que los enemigos te verán desde más lejos y tardarán menos en dar la alarma. La cantidad de enemigos y localización, al igual que la forma de completarla, no varía.

Para las pruebas que son de marcar o neutralizar enemigos ten en cuenta que algunos enemigos abandonan el vehículo durante la misión o que se si dan a alarma llegarán más enemigos. En cualquier caso no importa que el número de soldados disminuya o aumente, ni importa el rango ni la velocidad con que se completen las pruebas.

Ahora te indicamos la lista de pruebas de cada misión en las distintas dificultades y te explicamos las más importantes:

GENERALES DE CADA MISIÓN

- Mayor distancia disparo a la cabeza.
- Mayor distancia disparo en la cabeza (tranq.)
- Mayor distancia al lanzar al enemigo.
- Mayor tiempo de conducción sobre dos ruedas.

GROUND ZEROES (NORMAL)

- Marca a todos los enemigos más rápida.
- Neutraliza a todos los enemigos más rápida.

GROUND ZEROES (DIFÍCIL)

- Tiempo más rápido en terminar.
- Tiempo más rápido en terminar (sin ser detectado, sin muertes).
- Tiempo más rápido en terminar (sin usar armas).
- Tiempo más rápido en llevar a Paz hasta el helicóptero.

ELIMINA LA AMENAZA DE LOS RENEGADOS (NORMAL)

- Marca a todos enemigos más rápida.
- Neutraliza a todos los enemigos más rápida.

ELIMINA LA AMENAZA DE LOS RENEGADOS (DIFÍCIL)

- Tiempo más rápido en terminar.
- Tiempo más rápido en terminar (Sin ser detectado, sin muertes).
- Tiempo más rápido en terminar (Sin usar armas).
- Tiempo más rápido en llevar a los dos objetivos al helicóptero.

RESCATA AL AGENTE DE INTELIGENCIA (NORMAL)

- Marca a todos enemigos más rápida.
- Neutraliza a todos los enemigos más rápida.

RESCATA AL AGENTE DE INTELIGENCIA (DIFÍCIL)

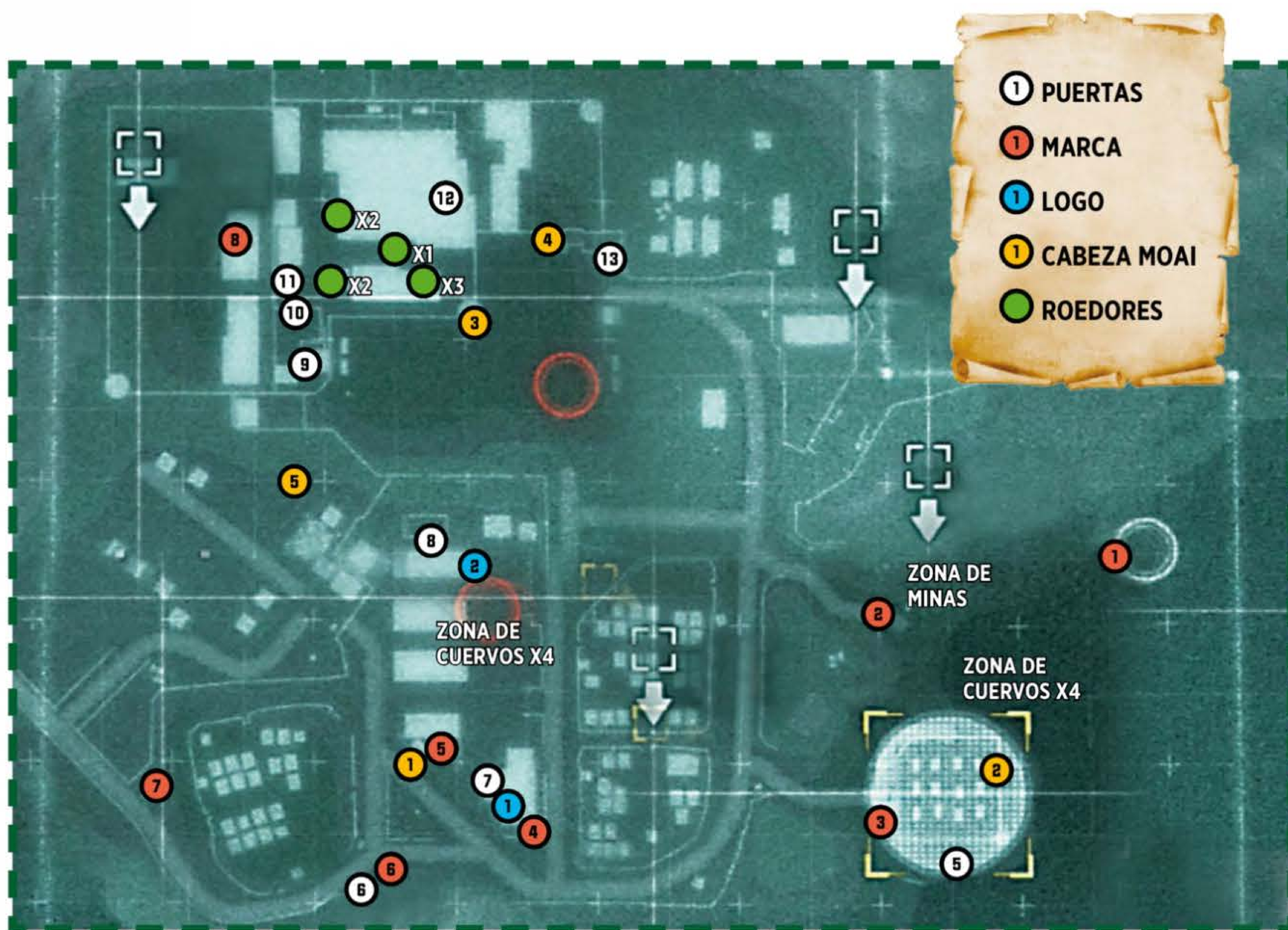
- Tiempo más rápido en terminar.
- **Tiempo más rápido en disparar a todas las cabezas de Moai.**

Las cabezas de Moai las verás repartidas a lo largo de la misión en el siguiente orden:

1ª En lo alto de la primera torre de radio que rodeas.
2ª En la celda de Chico.
3ª En el suelo de la torre de vigilancia de la base.
4ª Encima de unas cajas cerca de la puerta de entrada grande de la base.
5ª Durante el combate contra el helicóptero final. En un momento veras como una antena cae al suelo, cerca de la zona donde cae verás la cabeza.

CONSIGUE LA INFORMACIÓN CONFIDENCIAL (NORMAL)

- Marca a todos enemigos más rápida.
- Neutraliza a todos los enemigos más rápida.



CONSIGUE LA INFORMACIÓN CONFIDENCIAL (DIFÍCIL)

- Tiempo más rápido en terminar.
- Tiempo más rápido en terminar (Sin ser detectado, sin muertes).
- Tiempo más rápido en terminar (Sin usar armas).
- Tiempo más rápido en conseguir la segunda cinta.

DESTRUYE LAS PLATAFORMAS ANTIAÉREAS (NORMAL)

- Marca a todos enemigos más rápida.
- Neutraliza a todos los enemigos más rápida.

DESTRUYE LAS PLATAFORMAS ANTIAÉREAS (DIFÍCIL)

- Tiempo más rápido en terminar.
- Tiempo más rápido en terminar (Sin ser detectado, sin muertes).
- Tiempo más rápido en terminar (Sin usar armas).
- Tiempo más rápido en destruir las torres de vigilancia de madera.

DÉJÀ VU (NORMAL)

- Marca enemigos más rápida
- Neutraliza a todos los enemigos más rápida
- **Recogida más rápida de todas las minas:**

Están todas en el desfiladero que te lleva hacia la zona de rescate en la montaña. Son cinco y debes asegurarte de por que lado te aproximas a ellas para no hacerlas explotar.

- **Exterminación más rápida de todos los cuervos.**

Hay 4 cerca del campamento de celdas de Chico y otros 4 en la zona de los almacenes.

- **Desbloquear todas las cerraduras más rápida.**

Hay 5 en el campamento de Chico. La sexta es la que da a la zona de aterrizaje más al sur, donde se comienza la misión Ground Zeroes. »

»La séptima en el almacén de armas de la zona de almacenes. La octava es la de la zona de los generadores de electricidad de los almacenes. La novena y décima son las verjas de la zona de los generadores de la base. La undécima es la del almacén de armas de la base. La duocécima es la del preso que está en el sótano de la base. La decimotercera es la puerta del almacén de armas fuera de la base, cerca de la torre del helipuerto.

DÉJÀ VU (DIFÍCIL)

• Tiempo más rápido en terminar.
• Tiempo más rápido en terminar (Sin ser detectado, sin muertes).
• **Eliminación más rápida de todas las marcas.**

Las marcas están en:
1ª En la cola del helicóptero de rescate.
2ª En la garita que tienes enfrente al empezar la misión.
3ª En tejado que está alrededor del campamento donde está Chico.
4ª En el almacén de armas de la zona de los almacenes.
5ª En uno de los laterales de los almacenes.
6ª En la verja de más al sur que da acceso a la zona donde se inicia Ground Zeroes.
7ª En la zona más oeste del campamento al oeste.
8ª En la base enemiga, en uno de los edificios junto a las escaleras que llevan al sótano.

• **Obtención más rápida de logos FOX.**

Están localizados en:
1ª En el lateral del almacén de armas de la zona de los almacenes.
2ª En el lateral de más al norte en la zona de los almacenes, cerca de la torre de vigilancia.

• **Exterminación más rápida de todos los roedores.**

Están localizados todos dentro de la base enemiga:
2 están en la zona de las estanterías donde suele aparecer un jeep aparcado.
Otros 3 están junto a los generadores un poco más al norte de los primeros roedores.
Hay 1 en el camino principal que lleva hasta la gran puerta de la base.
Los 3 últimos están dentro del conducto por el que te indican que escapes al final.

COLECCIONABLES

INSIGNIAS DE XOF

Sólo aparecen durante la misión Ground Zeroes, repartidas por todo el escenario y cuando las tengamos todas desbloquearemos la misión Déjà Vu.

• **Insignia de XOF 1:** nada más empezar realiza una voltereta lateral tumbado.

• **Insignia de XOF 2:** detrás de ti nada más empezar.

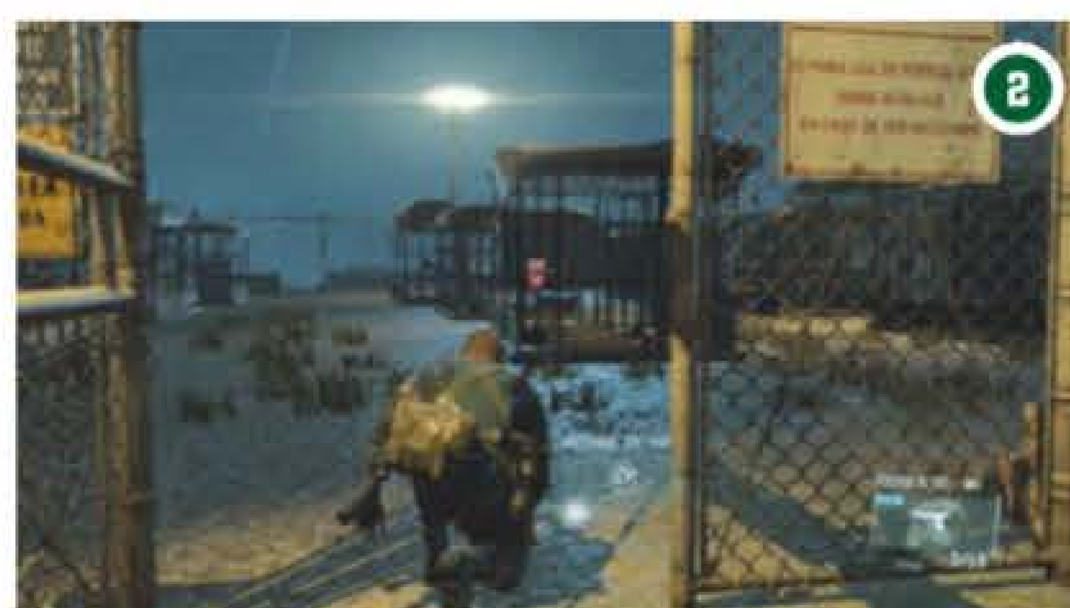
• **Insignia de XOF 3:** la localizarás en un montón de basura en el campamento más al oeste. ❶

• **Insignia de XOF 4:** En la entrada al campamento de Chico. ❷



• **Insignia de XOF 5:** sobre la garita de la entrada opuesta al campamento de Chico. ❸

• **Insignia de XOF 6:** sobre un generador de electricidad en la zona de los almacenes. ❹







INSIGNIAS
CINTA DE CHICO
CINTA DE MÚSICA

AL RESCATAR AL PRESO
GRABACIÓN DEL AGENTE
INFORMACIÓN CLASIFICADA
AL RESCATAR AL PRESO
AL RESCATAR AL PRESO

CINTA DE CHICO 1: AL COMPLETAR LA MISIÓN "AGENTE DE INTELIGENCIA"
MÚSICA ZONE OF THE ENDERS: COMPLETA TODAS LAS MISIONES EN DIFÍCIL

• **Insignia de XOF 7:** la verás en un charco de agua en el helipuerto. 5

• **Insignia de XOF 8:** la localizarás en el sumidero que está a la derecha de la puerta roja del este de la base. 6

• **Insignia de XOF 9:** para hacerte con esta Insignia, entra por la puerta roja del este de la base enemiga. Después debes subirte a los generadores que ves nada más entrar y saltar desde ahí al edificio de la izquierda. 7

»





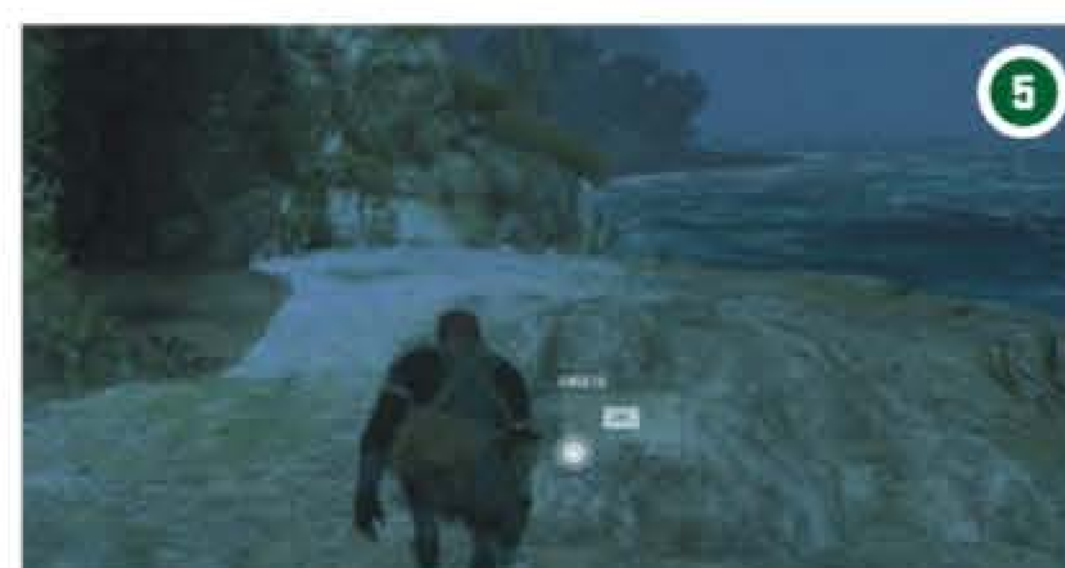












» CINTAS O CASETES

GROUND ZEROES

• **Cinta de Chico 4:** rescata al preso del campamento de más al oeste.
• **Cinta de música:** en la celda junto a la celda de Chico. ❶
• **Cinta de Chico 3:** te la da Chico cuando le rescatas o cuando acabas la misión.
• **Cinta de Chico 2:** en la torre de vigilancia de la base. ❷
• **Cinta de Chico 5:** sobre un contenedor de basura en la base enemiga. Junto a las escaleras que llevan al sótano. ❸

ELIMINA LA AMENAZA DE LOS RENEGADOS

• **Cinta de Chico 6:** almacén de armas (zona almacenes). ❹

RESCATA AL AGENTE DE INTELIGENCIA

• **Cinta de Chico 1:** al completar la misión.

CONSIGUE LA INFORMACIÓN CONFIDENCIAL

• **Grabación del agente:** es la cinta de la misión principal.
• **Información clasificada:** tras obtener la anterior, vuelve a hablar con el contacto: te dirá que la cinta la tiene un hombre calvo. Búscale por la zona de los almacenes y habla con él.

DESTRUYE LAS PLATAFORMAS ANTIAÉREAS

• **Cinta de Chico 7:** rescata al preso del sótano de la base.

DÉJÀ-VU

• **Cinta de música:** tras una roca cerca del punto de extracción del desfiladero. ❺
• **Música Zone of the Enders:** completa todas las misiones en difícil, da igual la puntuación.

HUEVOS DE PASCUA

Aquí te enseñamos unos cuantos Huevos de Pascua, aparte de los de la misión Déjà-vu.

HIDEO KOJIMA

Dependiendo de si consigues A o S en la puntuación final en la misión “Rescata al agente de inteligencia”, al final de la misión dirá una frase distinta. Una vez que completemos la misión de “Rescata al agente de inteligencia” veremos a Hideo subido al helicóptero junto a nosotros. Si esperamos un par de segundos veremos cómo hace un gesto con la mano y mueve la lista de misiones.

ENEMIGO CON PROBLEMAS ESTOMACALES

Durante la misión Déjà-vu si esperemos cerca de los baños que están fuera del campamento de Chico terminara llegando un soldado que pasará un mal rato dentro del baño.

EL AUTO-GUARDADO

Si realizas llamadas de radio a tu compañero en momentos aleatorios puede llegar a ocurrir una conversación que tiene que ver con el sistema de guardado clásico y el de autoguardado.

Trofeos

ORO

• Héroe

Completa todas las misiones (incluyendo misiones secundarias y extra) con rango S.
Debes completar las 6 misiones del juego con rango S. Lo más importante para conseguirlo es que los enemigos no lleguen a dar la alarma y completarla en el menor tiempo posible. El no matar enemigos y el rescatar a todos los rehenes disponibles no es realmente importante, pero aumenta la probabilidad al igual que la puntuación final.

PLATA

• Hábil

Completa cualquier misión (incluyendo misiones secundarias y extra) con rango S.
Ver trofeo Héroe.

BRONCE

• Rescate

En la misión "Ground Zeroes", rescata al prisionero que será ejecutado y extráelo en helicóptero.
El prisionero está en el campamento más al oeste del mapa. En el paso a paso de la guía te indicamos como liberarle.

• Reunión

Reúnete con Chico o Paz.
Se consigue automáticamente durante la misión Ground Zeroes.

• Caída

Completa la misión "Ground Zeroes".
Ver trofeo Héroe.

• Profundidad

Completa la misión secundaria "Elimina la amenaza de los renegados" extrayendo a los dos objetivos.
El objetivo de la misión es acabar con dos enemigos, pero si los extraes en helicóptero conseguirás el trofeo. En la guía te explicamos cómo hacerlo.

• Pacifista

Completa la misión secundaria "Rescata al agente de inteligencia" sin matar a un solo enemigo.
Completa la misión usando sólo el arma Uragan-5. Mucho cuidado sobre todo con los enemigos que van en vehículos.

• Infiltración

Completa la misión secundaria "Consigue la información confidencial" desde la parte de atrás de un camión.
En el apartado de la misión explicamos 2 métodos.

• Extracción

En la misión secundaria "Destruye las plataformas antiaéreas", extrae a los prisioneros en helicóptero.
Debes extraer a todos los presos extra de la misión. Uno está en el sótano de la base y los otros en el campamento de Chico.

• Reminiscencia

Recrea todas las escenas en la misión extra "Déjà-vu".
Debes recrear las siete posibles escenas en la misión Déjà-Vu. En el apartado de la misión te indicamos cómo hacerlo.

• Génesis

Completa una misión secundaria o extra.
Ver trofeo Héroe.

Completado

Completa todas las misiones (incluyendo misiones secundarias y extra).
Ver trofeo Héroe.

• Desbloqueado

Desbloquea todas las pruebas.
Debes completar la misión correspondiente en la dificultad Normal y en la Dificultad difícil.

• Información

Consigue todos los casetes.
Hay 12 casetes. En el apartado de coleccionables te indicamos como conseguirlos.

• Insignia

Consigue todas las insignias de XOF.
Hay 9 casetes. En el apartado de coleccionables te indicamos cómo conseguirlos.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

inFAMOUS SECOND SON™



Play manía

Misiones paso a paso • Enemigos • Todos los trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
↓ : Activar superpoder.
Stick izquierdo: Mover al personaje.
Stick derecho: Mover la cámara.
R1: Usar misiles de los poderes.
R2: Ataque básico de los poderes.
L1: Ataque secundario de los poderes.
L2: Hacer zoom para atacar.
■: Ataque cuerpo a cuerpo.
●: Poder de velocidad, vuelo, planeo.
✖: Salto
Botón Options: Menú del juego.
Pantalla táctil: Acciones durante el juego.

CONSEJOS

DOS MODOS DE JUEGO, DOS PARTIDAS

Para llegar a conseguir el ansiado **trofeo de platino** será obligatorio completar el juego un mínimo de dos veces. Una de las partidas debes dedicarla por completo a tomar decisiones que tengan que ver con el **Karma bueno** y la otra partida con el **Karma malo**.
Por supuesto también verás objetivos secundarios con los que podrás conseguir puntos de Karma extra pero asegúrate de que son del karma que te interesa en cada caso antes de hacerlos.

MEJORA DE PODERES

A lo largo del juego irás consiguiendo **fragmentos** al cumplir objetivos en algunas misiones y en algunas misiones secundarias. Si bien puedes llegar a tener todas las habilidades al máximo, nosotros te recomendamos que te centres primero en mejorar las que **aumenten la calidad de energía** y la **cantidad de misiles** de cada poder. Al hacerlo así te será más fácil avanzar en el juego, ya que en ciertos momentos solo dispondrás de ciertos poderes y será mejor tenerlos todos equilibrados.

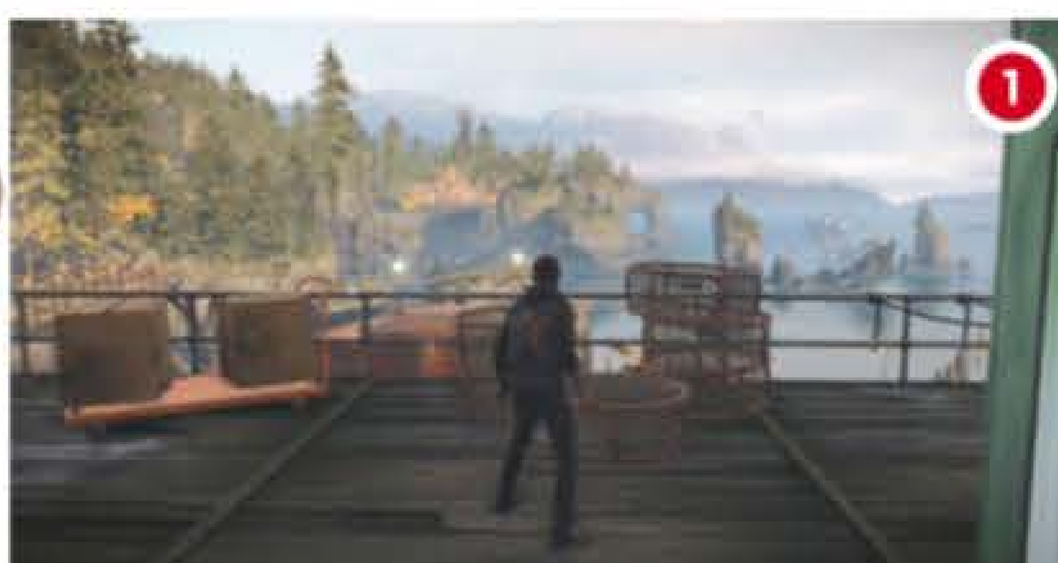
MODO HISTORIA

DELSIN ROWE

Tras disfrutar de todas las escenas de inicio. tomarás el control de Delsin Rowe, el nuevo protagonista de la historia. Familiarízate con los controles básicos de Delsin y sube al piso de arriba para salir por la puerta que tiene un letrero de EXIT de color verde.

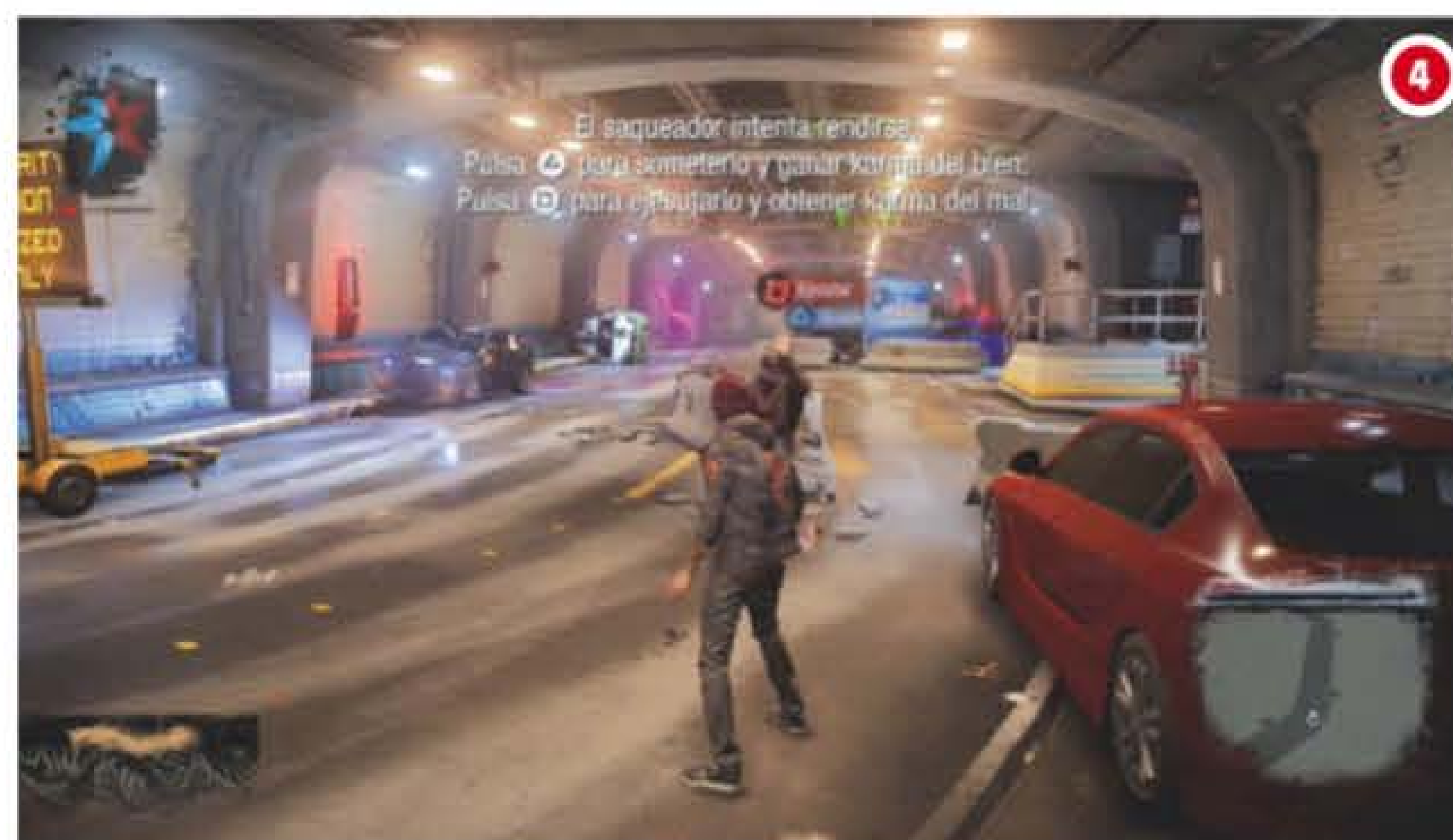
Al salir sigue por el camino de la derecha para llegar a un muelle. Una vez allí, sube al silo ❶.

Desde esa posición, salta a las rocas y sigue el camino hasta que logres llegar al hogar comunal de los Akomish, donde podrás disfrutar de una nueva escena con tu hermano.


1


2





LOS VISITANTES

Al terminar la escena habrás conseguido tu primer **poder**, el de humo ❷. Avanza por la zona del accidente para tener más escenas y cuando llegues al árbol que bloquea la carretera pulsa ● para atravesarlo. Acércate al lugar donde está tu hermano y mueve el coche que le tiene atrapado. Seguid el camino hasta llegar a la verja de una fábrica.

Usa tu habilidad para convertirte en humo para traspasar la verja y hazlo una vez más en el conducto de ventilación junto a la puerta de entrada de la fábrica para llegar al tejado. A la derecha verás otro conducto por el que debes entrar y que te llevará hasta dentro de la fábrica. Acércate a la madera que está ardiendo y que te impide pasar por la puerta. Al hacerlo tendrás una escena y el personaje cogerá una **cadena** que será tu arma principal desde este momento y con la que podrás romper las maderas que verás en el pasillo hasta dar con el preso que estás persiguiendo.

Cuando le encuentres dará comienzo el primer enfrentamiento del juego. Esquiva los proyectiles del enemigo, atácale con la cadena hasta hacerle salir del edificio. Verás una escena en la que tendrás que tomar la **primera decisión de karma** del juego. Piensa bien cuál va a ser tu modo de juego durante la partida para no mezclar decisiones de las futuras posibilidades.

CONSECUENCIAS

Cuando recobres el sentido avanza por la sala hasta encontrarte con Betty, y tras unas cuantas escenas llegarás hasta una carretera junto a tu hermano.

Según avances tendrás una escena en la que conseguirás un nuevo **poder** y que debes usar para destruir el quadcóptero que vuela enfrente de ti. Al acabar la siguiente escena tu objetivo será destruir tres quadcópteros más para absorber su energía ❸ y de paso, puestos a absorber, absorbe también el humo de los coches de la zona.

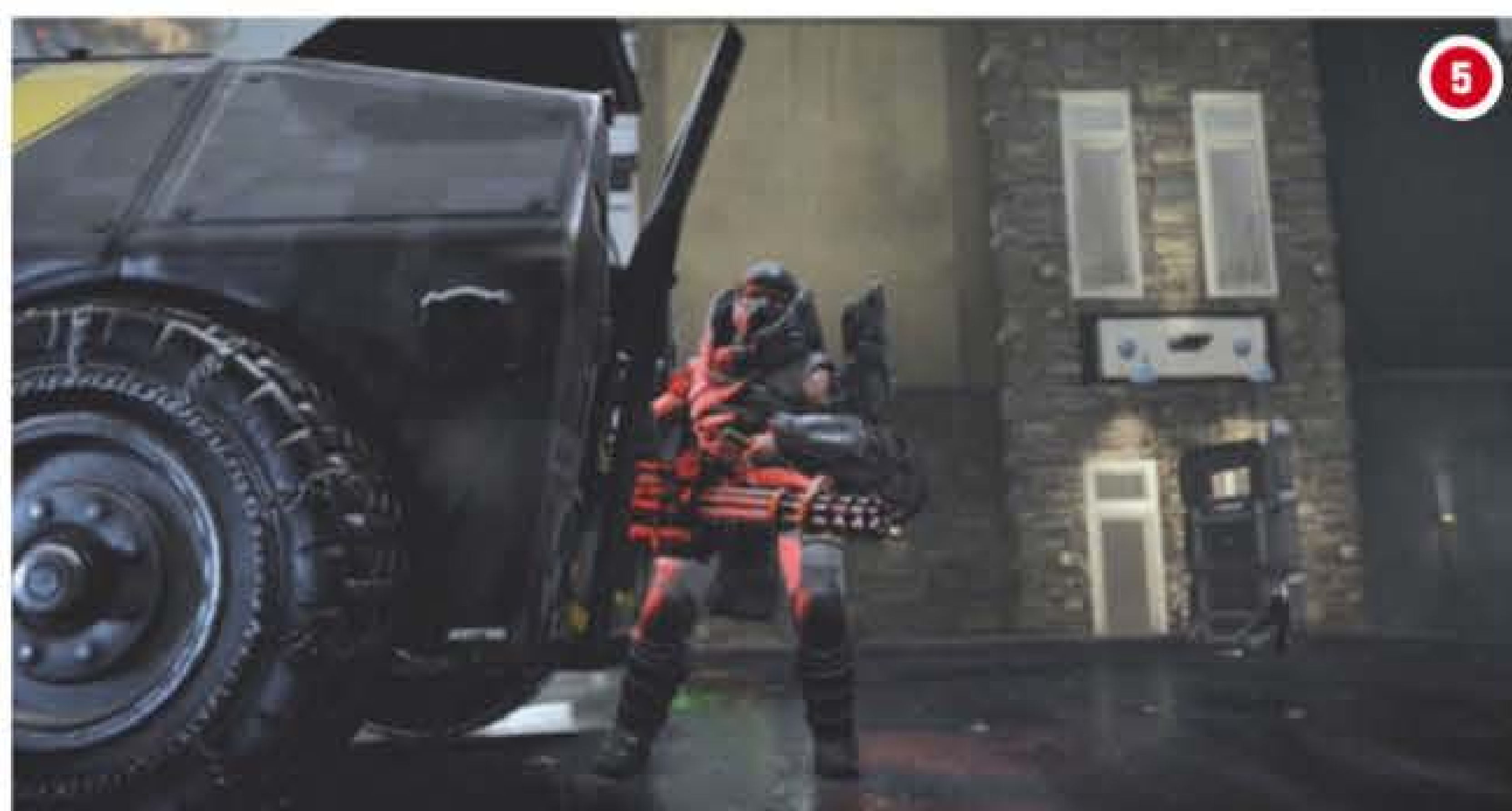
Tu hermano volverá a ponerse en contacto contigo y deberás avanzar hasta llegar a un autobús. Al intentar destruir los bloques de hormigón que bloquean el camino tendrás que **aprender la mejora de Explosión de ceniza** en el menú de poderes y así poder destruir los bloques de hormigón que bloquean el camino para que el autobús pueda avanzar.

CAMINOS SEPARADOS

Tras la siguiente escena te encontrarás solo en el camino y debes avanzar por el túnel acabando con los primeros enemigos del juego. Cuando sólo quede uno tendrás que tomar la decisión de que quieres hacer con él según que karma quieras conseguir ❹.

Sigue avanzando hasta salir del túnel. Al salir verás que el puente está destruido y para poder ir avanzando tendrás que ir haciendo uso de tus **poderes** más nuevos, que irás consiguiendo por el camino. Rescata a tu hermano de caer al agua para completar la misión.

»





BIENVENIDOS A SEATTLE

Sigue a tu hermano hasta llegar al control de la D.U.P. Como es obvio descubrirán que eres un bioterrorista y deberás huir de la zona o acabar con todos.

Ve hacia la estrella del mini mapa para recibir la llamada de tu hermano, que te dirá que debes destruir la unidad móvil de la D.U.P y así deshabilitar la red de cámaras de la zona. Acaba primero con los enemigos de la zona para que no molesten y luego, si estás bajo de poder puedes subir a los tejados de los edificios cercanos usando los conductos de ventilación y absorbe el humo de las chimeneas. **Destruye las placas** que ves en los laterales de la unidad móvil y **el generador** del techo.

Aparecerá un enemigo con armadura pesada 5. Para acabar con él de momento sólo puedes usar tus ataques básicos hasta derrotarle. Al hacerlo tu hermano te dirá que intentes robarle su poder aunque no tendrás éxito.

HUMAREDA

Esta misión es bastante sencilla. En el mini mapa verás **tres marcas de estrella** a las que debes ir para romper unos relés y absorber su energía para conseguir nuevas habilidad 6. En cada uno de ellos lucharás contra algunos enemigos.

LA PRUEBA

Sube al tejado del Space Needle y usa el conducto de ventilación para llegar más arriba. Al usar el siguiente conducto debes **planear hasta una escalera** para seguir subiendo.

Ya en el tejado debes acabar con todos los enemigos 7 usando tanto tu ataque principal como los misiles y luego **romper el relé** para conseguir un nuevo **poder** con el que destruir el ancla que sujeta la estructura que cuelga del Space Needle.

Al terminar deberás elegir qué bandera quieres poner en lo alto del Space Needle. Esta decisión no tiene ninguna repercusión en la historia ni en los trofeos: tú mismo.

A LA CAZA DE LA LUZ

Tras la escena en la tienda de electrónica ve al punto señalado. Rodea el **cordón policial** y corre hasta los callejones para llegar a la escena del crimen. Acércate al lugar que te señalan y **usa la cámara** para hacer unas fotos a las heridas y a la cara de la víctima 8.

El siguiente paso será ir a otra escena, pero deberás derrotar a algunos soldados del D.U.P antes de poder examinar la zona. Esta vez sólo tendrás que hacerle una foto a la cara del sujeto. Tras la siguiente conversación deberás examinar una **bolsa de deporte** que está junto a las escaleras de la derecha. Tras la escena deberás perseguir al francotirador que te dispara hasta que finalmente le pierdas la pista.

El siguiente objetivo será volver al lugar donde viste al francotirador por primera vez. Debes hacer algunas fotos: a su ropa interior, a su nombre, a los libros y por último a un rostro de neón. Para terminar la misión tendrás que ir a otro





punto que te indican. Acaba con los traficantes y entra en el edificio para examinar otra foto y saca algunas fotos más.

A POR FETCH

Salta a la calle y acércate a la zona donde se están manifestando algunas personas. Acaba con ellos **si sigues el camino del mal karma** y si no lo estás siguiendo, ve a esconderte detrás del cartel luminoso para tener una escena.

Al acabar habrás conseguido el poder del neón 9 y podrás moverte mucho más rápido. Tendrás que usarlo para perseguir a la francotiradora. Por largo que parezca el trayecto sólo debes perseguirla, no debes hacer nada más.

Terminaréis en un teatro en el que deberás luchar contra Fetch. Primero **absorbe todos los neones** que hay repartidos en las dos plantas del teatro. Después podrás usar tu poder de neón para derrotarle.

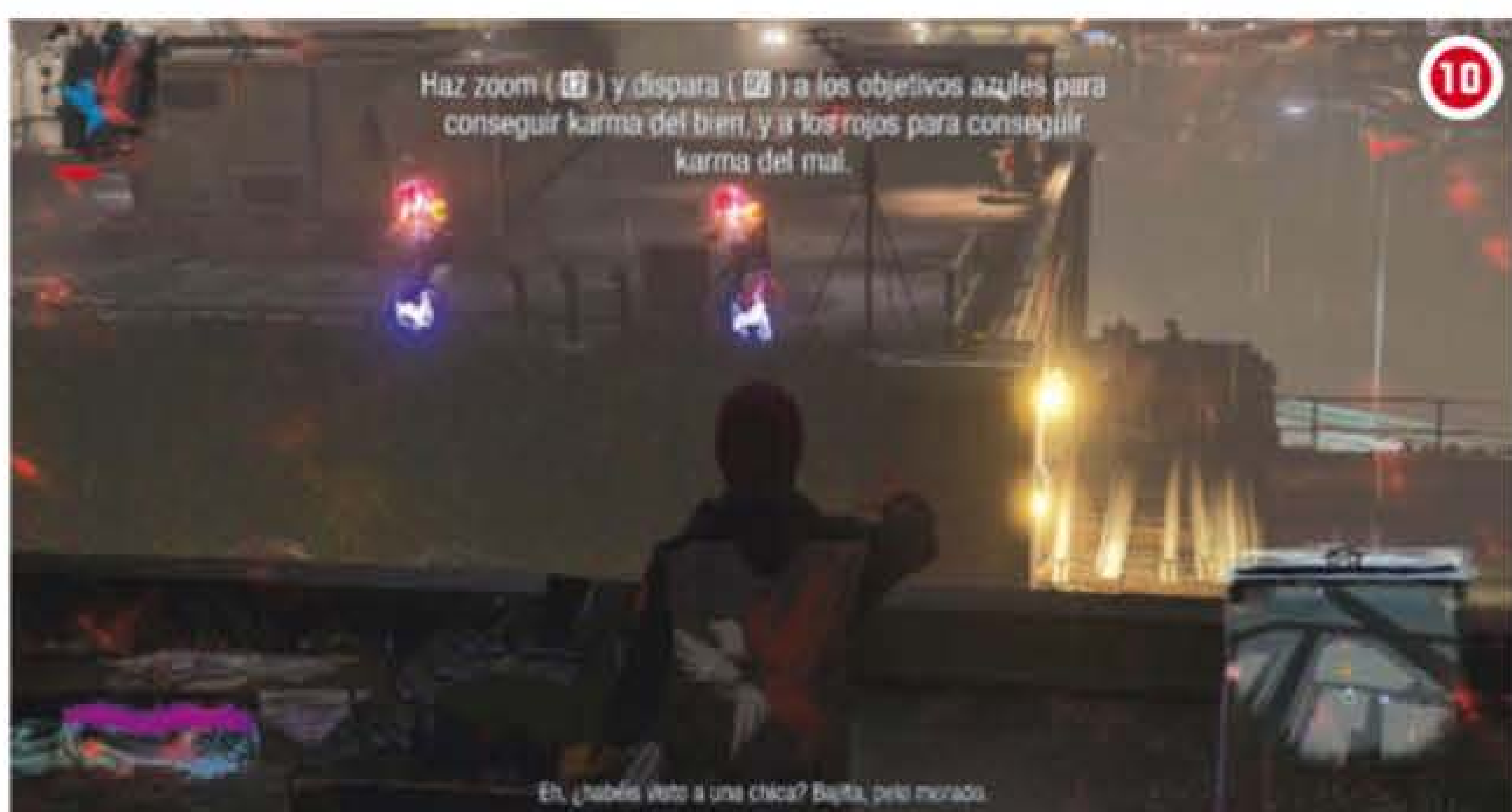
En la siguiente escena tendrás que tomar una **decisión de Karma**. En esta decisión tienes que elegir si quieres corromper o no al personaje que te indican. Según lo que decidas aquí podrás hacer una u otra misión más adelante.

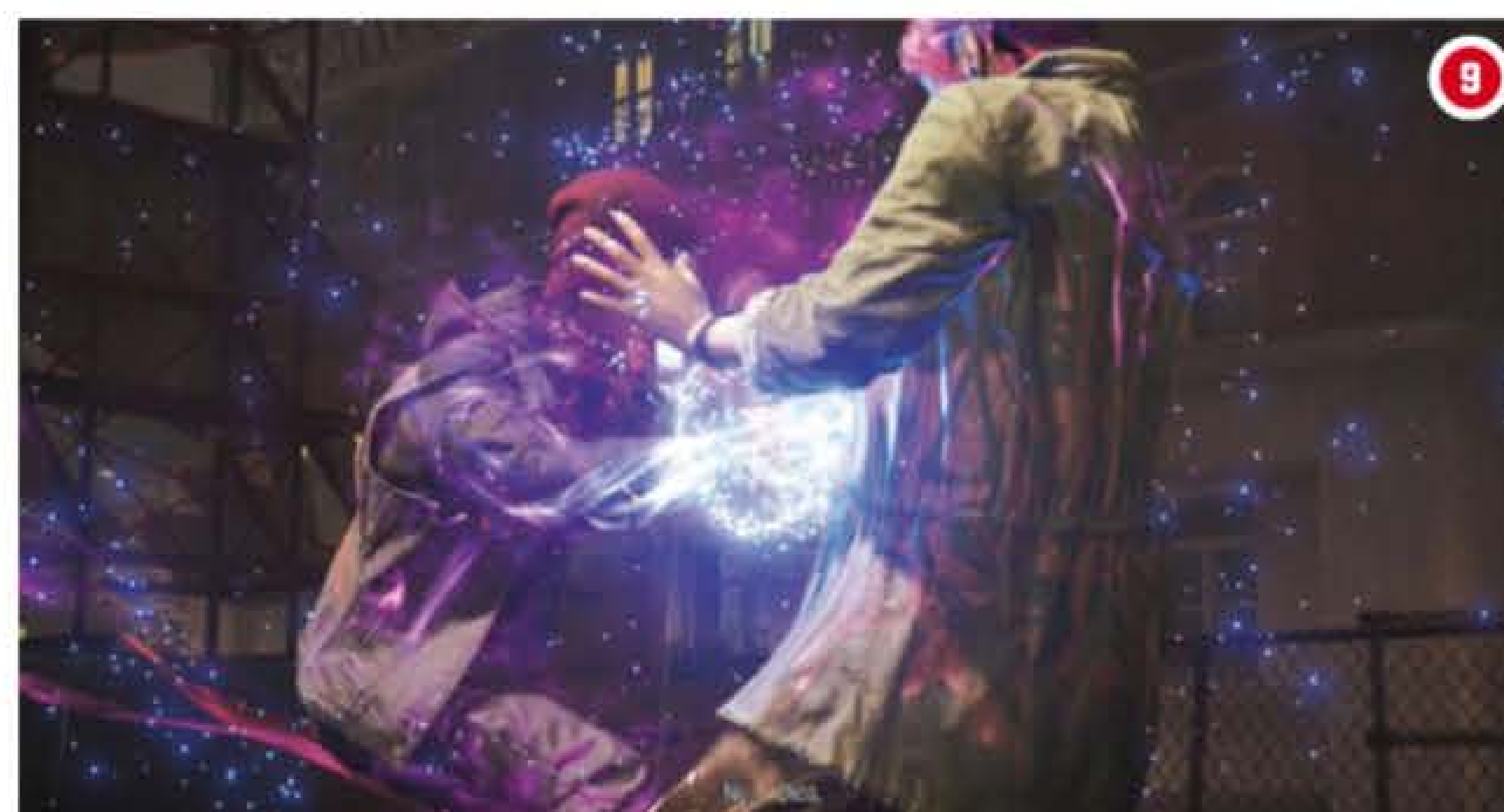
ENCIÉNDELO

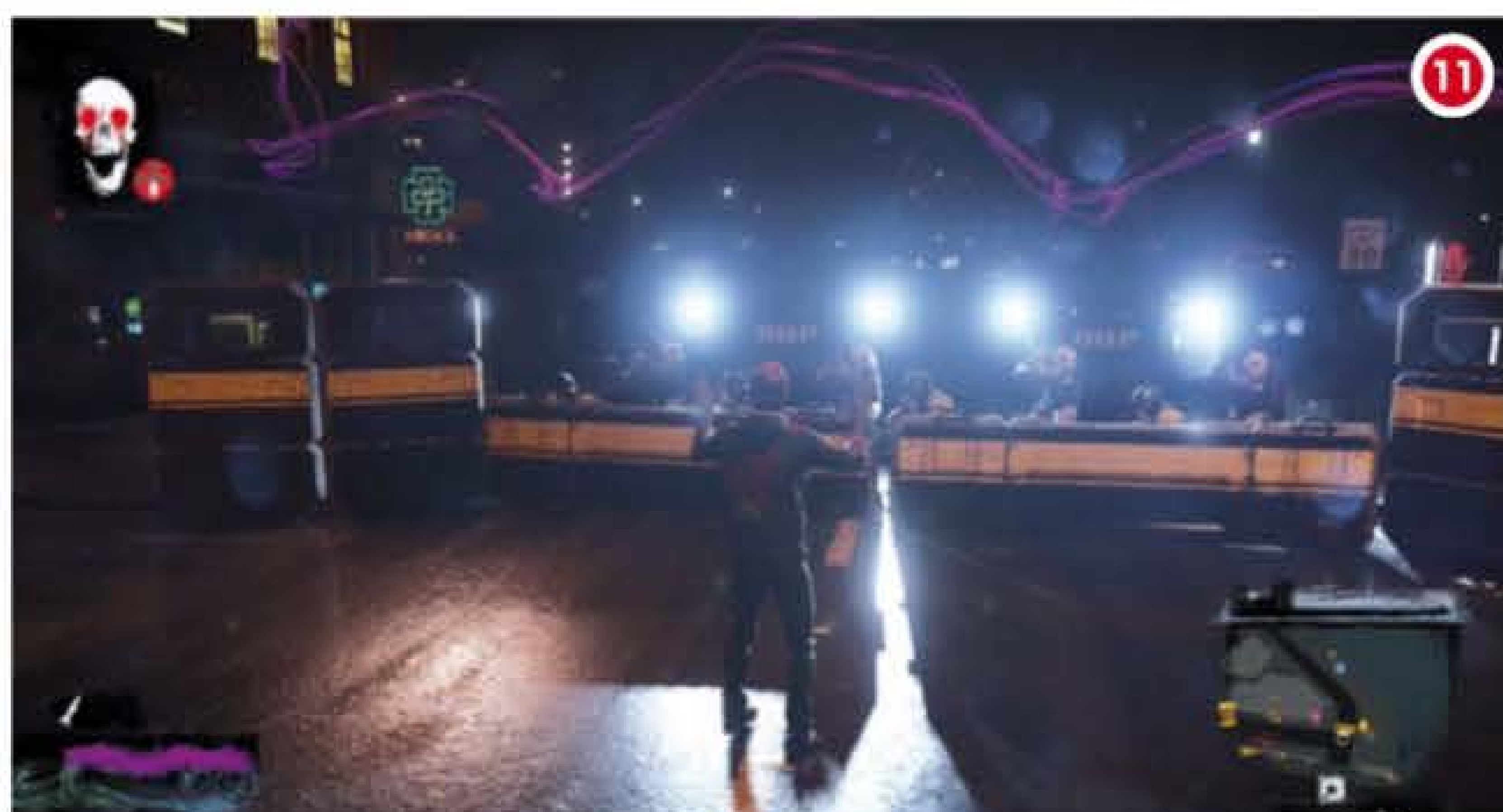
Espera a que termine la conversación con tu hermano y luego ve al punto que te indican para tener una escena con Fetch. Rompe el relé y absorbe la energía para conseguir un nuevo **poder**. Cuando acabe tendrás un pequeño tutorial en el que te enseñan a cómo acabar con los enemigos de distintas formas para conseguir **karma bueno o malo** según donde les dispares 10.

Sigue el rastro de Fetch para llegar a otro relé donde conseguirás otro **poder** y acaba con los traficantes. De nuevo sigue el rastro de Fetch hasta una zona con árboles donde encontrarás otro relé más y usa el **poder** que consigues al destruirlo contra los soldados de D.U.P que llegan a la zona. Finalmente sigue el rastro una vez más para llegar a otro relé donde conseguirás el **último poder de neón**.

»






11


12

» (MISIÓN KARMA BUENO) FUERA MERCANCÍA

El primer paso en esta misión será ir hacia los muelles para **revisar las casas en busca de droga**. En algunas sólo encontrarás enemigos. Debes marcar las casa en las que encuentres droga para el siguiente paso. Acaba con todos los enemigos del muelle y examina la última casa para ver una escena con Fetch.

El siguiente paso será seguir a un camión sin ser visto saltando de tejado en tejado hasta llegar a un callejón. Tras la escena que se inicia cuando llegas a la zona tendrás que acabar con todos los traficantes para completar la misión.

(MISIÓN KARMA MALO) CONTRA LA INTOLERANCIA

Tu primer objetivo es disolver **3 manifestaciones** que te indican en varios puntos de la ciudad. En cada una de ellas encontrarás soldados del D.U.P con los que debes acabar.

Tras disolver la última de las manifestaciones te llamará Fetch para decirte que debes reunirte con ella en otro punto de la ciudad. Para llegar hasta allí tendrás que pasar por un túnel en el que encontrarás bastante resistencia por parte de la D.U.P por lo tanto **no avances demasiado rápido** o te verás superado en número. Al salir del túnel tendrás que hacer uso de tus poderes para acabar con otro gran número de soldados para terminar la misión ⓫.

EL EXAMEN

Avanza por el puente observando bien la posición de las **torretas enemigas** para poder rodearlas y destruirlas por la parte de detrás. Más adelante encontrarás algunos grupos de enemigos que no supondrán ningún peligro y al final tendrás que combatir contra el a**gente del D.U.P** enorme ⓬.

Para derrotarle sólo tienes que usar tu poder de neón. Lanza misiles cuando el jefe esté rodeado por las piedras que usa a modo de escudo y así podrás atacarle con el ataque básico para ir haciéndole daño o también usando los misiles. Si te quedas sin neón puedes absorber todo el que quieras de los neones que ves por el escenario.

EL FAN

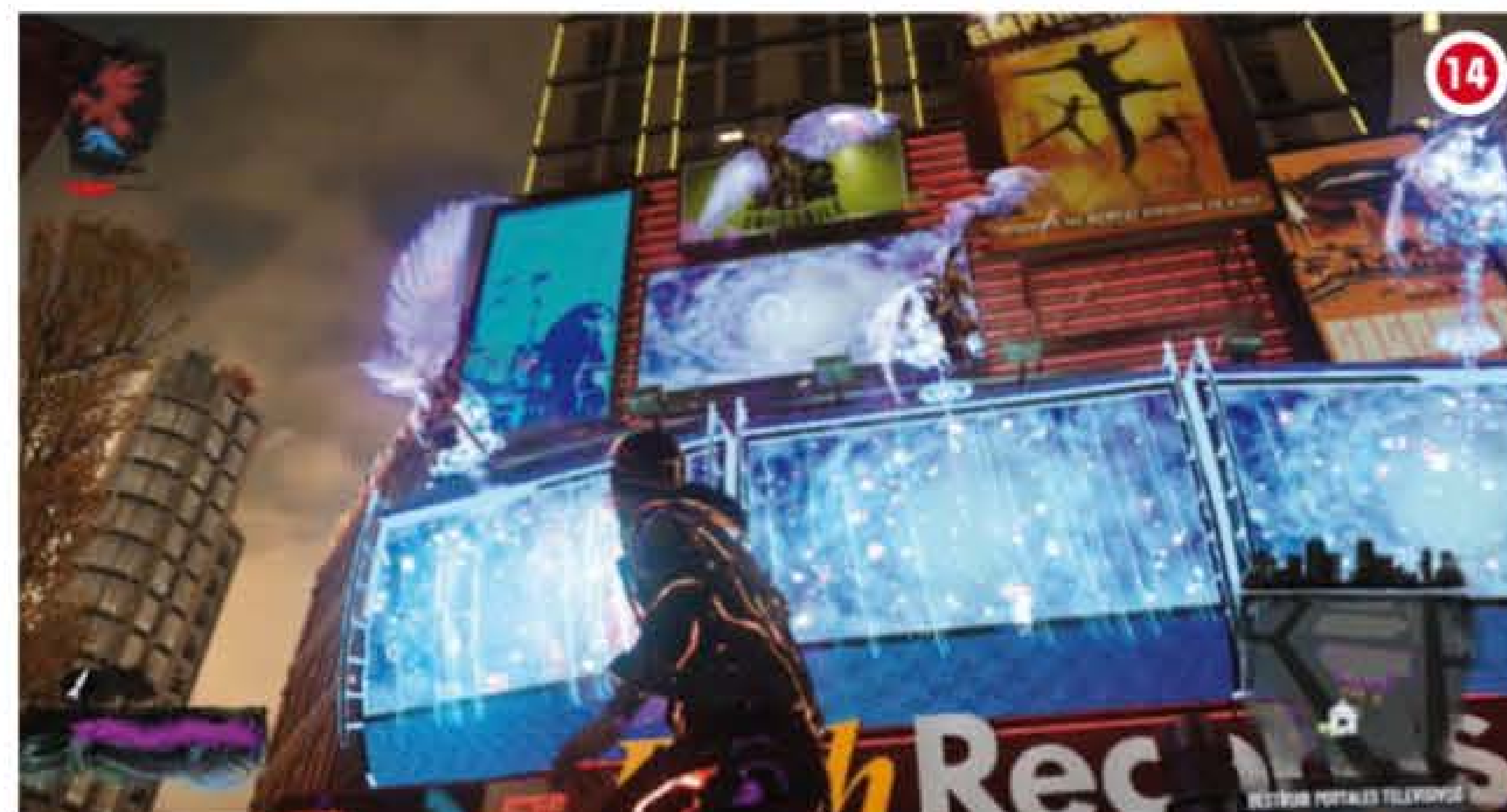
El primer paso de la misión será destruir **cuatro soportes** que mantienen el puente que te indican para tender una emboscada al D.U.P. ⓭.

Cuando hayas acabado con todos los enemigos debes subir a cualquiera de los edificios más altos de la zona y rastrear la señal para encontrar la localización de otro autobús de prisión donde, tras acabar con más soldados, serás tú quien sea emboscado. Tras el enfrentamiento tendrás que realizar la búsqueda de conductores en dos autobuses más para acabar la misión.

LA HUIDA DE REGGIE

Empieza abriendo todos los urinarios portátiles que te indican en el mini mapa hasta encontrar al **conductor fugado**. Después de encontrarle





tendrás una llamada y debes dejar pasar unos minutos hasta conseguir la localización del siguiente conductor en lo alto de una grúa.

Al llegar tendrás una escena y de nuevo un enemigo atrapará al conductor. Espera a recibir una llamada de tu hermano y ve al punto indicado para ver una escena. Tras perseguir durante un par de manzanas a tu nuevo objetivo, llegarás a una zona plagada de ángeles pero para acabar con ellos debes **destruir todas las televisiones** que ves en los dos edificios principales de la zona ⓮. En caso de que no distingas cuales son las televisiones acaba con algún ángel para ver por dónde salen.

FUEGO CELESTIAL

Cuando entres por la alcantarilla llegarás a una sala con muchas pantallas. Al acercarte a ellas serás tele transportado a otra zona donde **lucharás contra un jefe ⓯**.

De nuevo tu principal fuente de daño serán los misiles y debes tus ataques básicos para acabar con los ángeles que más adelante serán el escudo del jefe. Según le vayas quitando vida, la zona irá cambiando. Unas plataformas subirán y otras bajarán, debes tener **cuidado de no caer en la lava** para no sufrir daño o incluso morir. Usa las plataformas con luz para tomar impulso y así poder llegar a las de más arriba donde encontrarás neón y humo para absorber y usar contra el jefe.

Cuando acabe el combate tendrás una escena y en ella tendrás que tomar una **decisión de Karma**.

DE NADA A HÉROE

Después de intentar usar tus poderes un par de veces tendrás que reunirte con tu hermano. Destruye el relé de masa que está en el mismo sitio donde te encuentras con él y ve hacia el muelle para poner en práctica tu **nuevo poder de invisibilidad ⓰**.

Como en todas las misiones de este estilo, los siguientes pasos son ir a por más relés para conseguir todas las habilidades de tu nuevo poder. »











»

(MISIÓN KARMA BUENO) VUELO ANGELICAL

Comienza la misión yendo al punto indicado. En el aparcamiento, lo primero será acabar con todos los enemigos para que la zona esté tranquila y luego examinar los ascensores de cada planta. Al terminar recibirás una llamada de Eugene.

Absorbe el poder de alguna antena, ve a la zona que te indican y sube al punto más alto para alcanzar los contenedores que debes golpear para que caigan. Una vez que los hayas destruido, deberás acabar con varios **grupos de Akulanos y de D.U.P** que están repartidos por toda la ciudad.

(MISIÓN KARMA MALO) CAZANDO CAZADORES

Eugene y tú formaréis equipo para acabar con **varios grupos de Akulanos y D.U.P** en distintos puntos de la ciudad ⓱. Debes tener mucho cuidado ya que el número de enemigos es bastante elevado y seguramente huir más de una vez para que no acaben contigo.

EL REGRESO

Ve al punto señalado y examina la zona del crimen. Cada vez que **saques una foto** aparecerán soldados a los que debes derrotar ⓲ antes de que se hagan con el control de la zona. Tras examinar las pruebas, ve al siguiente punto para encontrar a Hank y persíguele sin que te saque mucha ventaja.

QUID PRO QUO

Reúnete con Hank y síguele hasta una torre del D.U.P. Tras la charla, absorbe el poder del humo para entrar por la rejilla de ventilación. **Debes destruir los pilares de la antena** con la ayuda de Hank. Habrá bastante resistencia, así que avanza despacio mientras vas destruyendo los pilares que te indican y luego sube a otra planta.

Tras la escena sube por la rampa de tu izquierda. Camina rápido para no ser acribillado por la torreta y usa las barricadas para llegar a la zona donde encontrarás a tu hermano. Usa tus poderes para liberar a tus compañeros y prepárate para **luchar contra otro jefe** ⓳.

Para acabar con él debes absorber el humo de las tres chimeneas que ves en la zona y lanzar todos los misiles que puedas para quitarle el escudo. Al quitárselo, caerá al suelo y debes atacar cuerpo a cuerpo antes de que se recupere y vuelva a tener el escudo.

Según avance el combate irán llegando soldados del D.U.P. Céntrate en acabar con ellos rápido o te será difícil sobrevivir ya que el jefe también se volverá más agresivo. Tras golpearle, destruirá las chimeneas y tendrás que absorber el poder de vídeo de las pantallas de TV y seguir la misma pauta hasta que finalmente puedas usar tu súper poder.

HUMO Y ESPEJOS

Acaba con todos los soldados de D.U.P que tienes delante y sube al **tejado más alto** que veas para localizar la señal del móvil de Hank. Debes ir avanzando por varias localizaciones en las que lucharás contra soldados del D.U.P y finalmente llegarás a un muelle en el que encontrarás a Hank. Tras la escena tendrás que tomar una **decisión de karma** y debes elegir qué hacer con Hank (20).

ASCENSIÓN

Esta es una misión de transición hacia la última misión del juego. Ve al puente de la zona sur y **absorbe el poder de la antena** para poder usarla y así llegar a la zona más al sur de la ciudad. Ve al punto que te indican y sube al tejado. Después de examinar el generador tendrás que iniciar la misión final dependiendo de tu karma.

(MISIÓN KARMA MALO) MATAR A AGUSTINE – (MISIÓN KARMA BUENO) EXPONER A AGUSTINE

La misión es exactamente igual en los dos karmas, lo que cambia es la escena final.

Desactiva el generador que examinaste en la misión anterior y ve hacia el edificio del D.U.P. Absorbe el poder del humo y acaba con todos los enemigos de la zona. Después usa el sistema de ventilación de la fachada del edificio para subir y encontrarte con Fetch.

Debes ir subiendo por el edificio, usando los sistemas de ventilación que irá dejando al descubierto Fetch, hasta el tejado. Usa una antena para tomar impulso y atravesar el tejado. Tras la escena comenzará el **combate final**. La primera parte es igual que el combate anterior en la torre. Después de una escena comenzará la segunda parte del combate.

Primero debes huir o esquivar los ataques hasta que aparezca uno de tus compañeros y lance en el escenario unos relés que debes absorber para conseguir el **poder de hormigón**. Absorbe varios hasta conseguir todos los poderes y atácale con cualquiera de ellos. Tanto los ataques básicos como los misiles son infinitos y se recuperan con el paso de los segundos.

Cuando le derrotes habrás completado el modo historia y tu siguiente objetivo será **retomar el control de todos los distritos** de la ciudad y **conseguir los trofeos** que hayan quedado pendientes.


19


20

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Si bien se pueden ir realizando mientras juega la aventura principal, no podrás completarlos todas hasta que no hayas completado el juego con cualquiera de los dos karmas. Tu principal objetivo será **destruir los vehículos de D.U.P** y también los **Dispositivos de interferencia** para que en el mapa aparezca la localización de todos los objetivos secundarios. Ya no necesitas encontrarlos, sólo completarlos... En cada zona del mapa verás los objetivos que debes cumplir: **destruir objetos, conseguir fragmentos, realizar grafitis...** Todos son muy fáciles de completar y no tiene más sentido explicarte nada. En realidad el único problema es el tiempo que deberás invertir en ir de un punto a otro.

TROFEOS

PLATINO

• DISFRUTA TUS PODERES

Consigue todos los trofeos.

Se logra de forma automática al obtener el resto de trofeos.

ORO

• RECONCILIACIÓN

Termina el juego con karma del bien.

Asegúrate de elegir todas las decisiones de buen karma durante la aventura para conseguirlo al terminar la partida.

• REBELIÓN

Termina el juego con karma del mal.

Asegúrate de elegir todas las decisiones de mal karma durante la aventura para conseguirlo al terminar la partida.

PLATA

• IMPARABLE

Completa el juego en el nivel Experto.

El nivel Experto está disponible desde el principio del juego. Como el juego se debe terminar dos veces para conseguir el platino (una vez por cada tipo de karma) nosotros te recomendamos que tu primera partida sea en Fácil o Normal para conseguir todos los trofeos. Luego, en la segunda partida, céntrate sólo en completar la historia principal en el nivel Experto.

• HÉROE DE VERDAD

Llega al nivel 5 de karma del bien.

El nivel de karma aumenta según las decisiones que tomemos, el modo en el que matemos a los enemigos y las acciones secundarias que hagamos, como atacar a civiles, destruir las jaulas de los presos... Debes tener claro qué acciones te harán aumentar el karma que elegiste para la partida y así no perder ningún punto de experiencia extra.

• INFAME

Llega al nivel 5 de karma del mal.

Ver trofeo Héroe de verdad.

• FRAGMENTADO

Hazte con todos los fragmentos de la explosión.

Ver trofeo Limpieza.

• CEGADOS

Destroza todas las cámaras de seguridad del D.U.P.

Ver trofeo Limpieza.

• GRABACIÓN INTERNA

Consigue todos los diarios de audio.

Ver trofeo Limpieza.

• Sin tapadera

Elimina a todos los agentes secretos del D.U.P.

Ver trofeo Limpieza.

• GRAN HERMANO

Destroza todas las cámaras ocultas.

Ver trofeo Limpieza.

• NO TE SALGAS DE LOS PUNTOS
Completa todos los grafitis con plantilla.
Ver trofeo Limpieza.

• ENFRENTAMIENTO FINAL
Completa todos los Enfrentamientos de distrito de la ciudad.
Ver trofeo Limpieza.

• LIMPIEZA
Conquista todos los territorios controlados por el D.U.P.
Este trofeo se consigue al completar todas las tareas secundarias que están disponibles en cada uno de los territorios de la ciudad.
Para que te sea más fácil, sólo tienes que destruir las **antenas de interferencias y los furgones de D.U.P**, que al hacerlo aparecerán todos los iconos de las tareas en todas las zonas de la ciudad.
Este trofeo se puede conseguir incluso una vez que hayas terminado el modo historia, jugando en el modo libre, pero también se puede ir adelantando durante la historia para conseguir mejoras en tus poderes.
En el caso de los **Enfrentamientos de distritos** no están disponibles hasta que no consigues rebajar bastante él tanto por cierto de conquista del D.U.P del distrito. Cuando hayas conseguido rebajarlo lo suficiente podrás iniciar el enfrentamiento contra las fueras del D.U.P.

BRONCE

• SACRIFICIO
Arriesga tu libertad por proteger a los que quieres.
Se consigue durante el transcurso de la historia.

• DESPIADADO
Mira solo por ti, pase lo que pase.
Se consigue durante el transcurso de la historia.

• TEMPLANZA
Práctica el autocontrol.
Se consigue durante el transcurso de la historia.

• MALICIA
Ve a por ellos antes de que vengan a por ti.
Se consigue durante el transcurso de la historia.

• CORAJE
Defiende a los desvalidos.
Se consigue durante el transcurso de la historia.

• DESPRECIO
No temas a los débiles.
Se consigue durante el transcurso de la historia.

• MISERICORDIA
Todos merecen una segunda oportunidad.
Se consigue durante el transcurso de la historia.

• VENGANZA
Ojo por ojo, diente por diente.
Se consigue automáticamente durante el transcurso de la historia.

• JUSTICIA
Denuncia la corrupción de los poderosos.
Se consigue durante el transcurso de la historia.

• DOMINIO
Muestra a todos que nadie puede protegerlos.
Se consigue durante el transcurso de la historia.

• TODOS FUERA
Rescata a 10 sospechosos de las celdas.
Es una de las acciones secundarias que te darán experiencia, pero no hace falta para conquistar los distritos. Cumplirla te aportará karma del bien. Tenlo en cuenta en la partida que elijas el karma del bien.

• BASTA DE PUBLICIDAD
Vence a 10 portadores de anuncios.
Es una de las acciones secundarias que te darán experiencia, pero no hace falta para conquistar los distritos. Cumplirla te aportará karma del mal. Tenlo en cuenta en la partida que elijas el karma del mal.

• TODOS SOMOS CRÍTICOS
Elimina a 10 músicos callejeros.
Es una de las acciones secundarias que te reportarán experiencia, pero no hace falta para conquistar los distritos. Cumplirla te aportará karma del mal. Debes tenerlo en cuenta en la partida que elijas el karma del mal para conseguir experiencia extra. »

» **• SIMPLEMENTE DI NO**
Detén a 10 narcotraficantes.
Es una de las acciones secundarias que te darán experiencia, pero no hace falta para conquistar los distritos. Cumplirla te aportará karma del bien. Debes tenerlo en cuenta en la partida que elijas el karma del bien.

• LIBERTAD DE EXPRESIÓN
Interrumpe 10 reuniones de activistas.
Es una de las acciones secundarias que te darán experiencia pero no hace falta para conquistar los distritos. Cumplirla te aportará karma del mal. Debes tenerlo en cuenta en la partida que elijas el karma del mal.

• ¿QUÉ ME HAS LLAMADO?
Mata a 10 molestos miembros de la banda akulana.
Es una de las acciones secundarias que te darán experiencia pero no hace falta para conquistar los distritos. Cumplirla te aportará karma del bien. Debes tenerlo en cuenta en la partida que elijas el karma del bien.

• ALGUIEN DE TU TAMAÑO
Rescata a 10 conductores.
Es una de las acciones secundarias que te darán experiencia pero no hace falta para conquistar los distritos. Cumplirla te aportará karma del bien. Debes tenerlo en cuenta en la partida que elijas el karma del bien.

• YA ESTÁS BIEN
Cura a 10 civiles heridos.
En algunas ocasiones los civiles se verán envueltos en los combates que tengas contra el D.U.P y resultarán heridos. Si quieres obtener este trofeo, acércate a ellos para socorrerlos y cuando lo hagas con 10 conseguirás el trofeo.

• REMÁTALOS
Elimina a 10 enemigos o civiles heridos.
Ver trofeo Ya estás bien.
En este caso debes realizar la misma acción que en el trofeo anterior, sólo que para conseguir este, al acercarte al enemigo o al civil debes elegir acabar con él.

• ¡BIP! ¡BIP! ¡BIP!
Consigue la mitad de los fragmentos de la explosión.
Ver trofeo Limpieza.

• SE ACABÓ LA FUNCIÓN
Destroza la mitad de las cámaras de seguridad del D.U.P.
Ver trofeo Limpieza.

• BROMA TELEFÓNICA
Completa un Enfrentamiento de distrito.
Ver trofeo Limpieza.

• HOLA, OPERADORA
Completa Enfrentamientos en la mitad de los distritos.
Ver trofeo Limpieza.

• UNO MENOS
Conquista un distrito entero.
Ver trofeo Limpieza.

• JUGAR EN CASA
Conquista la mitad de los distritos.
Ver trofeo Limpieza.

• AUTOCARNICERÍA TOTAL
Destruye 5 coches en 5 segundos.
Para conseguir este trofeo de forma fácil te recomendamos que uses los misiles del poder de Humo ya que es el más destructivo, si lo tienes mejorado será más fácil conseguirlo. Ve hacia alguna zona céntrica y espera a que aparezcan por lo menos cinco coches en la zona. Cuando estés listo, lanza los misiles a los coches para hacerlos explotar.

• REALMENTE CERTERO
Realiza un Cometa de más de 170 metros.
Este trofeo sólo se puede conseguir una vez hayas completado el juego. Sube a lo alto de la torre donde transcurre la última misión del juego, absorbe el poder de vídeo y usa la antena para tomar una gran altura.
Planea hacia fuera de la torre y realiza el ataque cometa. Debes ir hacia fuera de la torre para evitar caer en las rocas que rodean la zona.
En caso de no conseguirlo puedes repetirlo todas las veces que necesites.

• SIGUE ASÍ
Mantente en el aire más de 45 segundos.
Para conseguir este trofeo de

forma fácil es mejor esperar a terminar el juego para conseguir el poder de Hormigón. Una vez que lo tengas sube a un edificio alto como el Space Needle o la torre de la misión final. Al saltar deja pulsado el botón de salto para bajar poco a poco y conseguirás el trofeo antes de tocar el suelo.

• PON ESO DONDE SEA

Derrota a 10 enemigos detonando cajas de munición.

En muchas de las zonas donde lucharás contra enemigos verás unas cajas de munición. Espera a que algún enemigo esté cerca y dispara con tus ataques básicos para hacer que exploten y acaba con ellos.

• TRUCO OFENSIVO

Derrota a un enemigo utilizando tres fuentes de poder diferentes.

Este trofeo quizás sea el más complicado de conseguir de todo el juego. Para conseguirlo primero debes avanzar en el juego lo bastante como para tener los tres poderes.

Una vez que los tengas busca enemigos en cualquier zona y después revisa los alrededores para encontrar puntos donde absorber los tres tipos de poderes.

Empieza usando el que lleves puesto en ese momento contra el enemigo pero no dispares en los puntos mortales. Luego cámbialo y usa los otros dos en el mismo enemigo para acabar con él.

• ATAQUE DE CHIMENEA DOBLE

Corre por dos conductos de ventilación rojos sin tocar el suelo y haz un Cometa sobre un enemigo.

Para conseguir este trofeo debes llevar el poder de humo. Busca cualquier edificio que tenga un conducto de ventilación y que al usarlo puedas llegar hasta otro sin tocar el suelo. Una vez que los tengas localizados debes procurar que el D.U.P llegue hasta esa zona, y cuando te ataquen usa los conductos seguidos y realiza un Cometa para acabar con alguno de los soldados.

• CAÍDA ANTITÓS

Realiza un Cometa sobre 3 enemigos que tosen.

Para conseguir este trofeo debes lanzar una bomba de sulfuro a un grupo de enemigos, y antes de que dejes de toser, intenta subir a un punto alto para realizar un Cometa lo bastante fuerte como para acabar con ellos.

• QUE FETCH ESTÉ ORGULLOSA

Alcanza 3 puntos débiles con Rayo de neón en 6 segundos.

Equípate el poder de Neón y busca un grupo de enemigos de cualquier tipo. Pulsa el botón para ver sus puntos débiles y usa el Rayo de neón para golpear 3 veces en esos puntos.

• FUERZA EXCESIVA

Usa un ataque de Racha kármica para derrotar exactamente a un enemigo.

El ataque de Racha kármica es el que tienes disponible cuando consigues rellenar la barra de karma después de realizar las acciones correspondiente a tu tipo de karma.

Una vez que lo tengas busca algún grupo de soldados del D.U.P y acaba con todos menos con uno de ellos. Cuando estés seguro que sólo queda uno, usa la Racha kármica para acabar con él.

